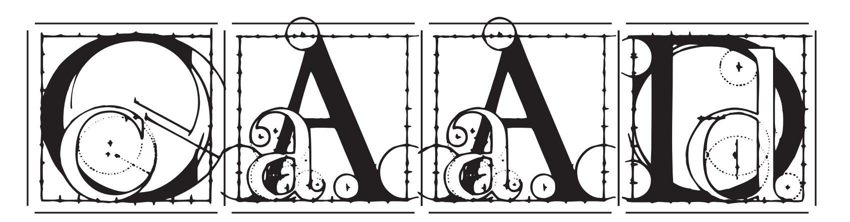


Boletín sobre Aventuras Conversacionales
Número 47 - Segunda Edad - Año 12
Noviembre 2000 - http://pagina.de/caad

ESPECIAL LEVEL 9

La Espiral
La Cueva Colosal
Cruce de Caminos
El Pantano
El Claro de los Trolls
La Inquisición
La Taber
La Torre de Babel
El Castillo del Viejo Archivero

Inventario

La Inquisición 1
La Cueva Colosal 2
El Claro de los Trolls 3
Collosal Adventure 3
Adventure Quest 6
Dungeon Adventure 8
Snowball 10
Return to Eden 13
Worm in Paradise 16
La Torre de Babel 18
Historia de Level 9 (1ª parte) 18
El Castillo del Viejo Archivero 23
Especial I Concurso de Aventuras Breves 23
El Cruce de Caminos 63

También puedes ver a:

- Javier San José (jsj666@hotmail.com)
- Clérigo Urbatain (ruberalbert@bigfoot.com)

La Inquisición

Si por fuera el edificio resulta impresionante, por dentro no lo es menos. Varios acólitos se ocupan de destruir metódicamente extraños artefactos mágicos. Al fondo te espera, se levanta cuando te ve llegar y dice...

Desde siempre he querido dedicar un pequeño homenaje personal a Level 9, una de las compañías aventureras que marcaron época con sus producciones para 8 bits. Fruto de este deseo es este "enorme" fanzine que tienes en tus manos, prácticamente un monográfico sobre Level 9. Esto no hubiese sido posible sin la inestimable colaboración de Urbatain que ha escrito comentarios de varias aventuras de Level 9.

Además podréis disfrutar de un especial "brevecomp" en el que aparecen entrevistas a todos los autores que han presentado aventuras para el concurso. De nuevo ha sido Urbatain quien realizó este tremendo reportaje.

El Gran Inquisidor

La Cueva Colosal

Junto a un improvisado fuego se encuentra una semielfa que te mira divertida. "Hola viajero, mi nombre es Xzira. Pasa y ponte cómodo, aquí nada ni nadie puede dañarte.".

La Guarida de Radastán

Nuestro colega Radastán ha reformado su Guarida (http://www.aquiveras.com/guarida). Una web aventurera muy completa y bien diseñada.

Zoom

Zoom (http://www.dcs.warwick.ac.uk/~esvce/zoom) es un nuevo intérprete de máquina-Z altamente optimizado. Actualmente funciona aproximadamente un 100% más rápido que Frotz aunque no incluye un soporte tan completo como este último a todas las características de la máquina-Z.

Trucos para Inform

Andrew Plotkin ha creado una página que recoge algunos trucos para Inform (http://www.eblong.com/zarf/inftricks/index.html). Están basados en la librería inglesa original pero no son demasiado dificiles de extrapolar a InformATE.

Resultados de la IFCOMP'00

Ya están disponibles los resultados de la IFCOMP'00 (http://www.textfire.com/comp00). 'On the Other Side' de nuestro amigo Lumpi ha quedado en la posición 46 con 3.14 puntos.

Infocom documentation project

El Infocom documentation project (http://infodoc.plover.net) ya tiene disponibles los manuales de Zork 1, 2 y 3 en formato PDF.

El Retorno de Samudio

Un pajarito nos ha dicho que el mítico Andrés Samudio (el auténtico Viejo Archivero) va a tener página web el año que viene, con estética Viejo Archivero y su historia. Va a novelar todas las creaciones de aventuras AD y las va a publicar en Internet, poniendo gratuitamente parte de la obra y el resto se podrá adquirir por una módica cantidad. La primera en salir, será, obviamente, LA AVENTURA ORIGINAL y estará escrita en segunda persona.

Nuevas versiones intérpretes Linux

Están disponibles nuevas versiones para linux de los intérpretes Xzip y Xfrotz: se trata del Xzip 1.8.2 y Frotz 2.40. Las URLs se encuentran en http://freshmeat.net.

El Claro de los Trolls

Te encuentras en un pequeño claro, semioculto entre los árboles.

Collosal Adventure



Las trilogías de Level 9 fueron reescritas una y otra vez, para adaptarse a las mejoras que hacían de sus parsers o para adaptarlas a nuevas máquinas, sobre todo cuando entraron en la época de los 16-bits. A si que esta y las demás trilogías como son Time and Magik y Silicon Dreams, están fechadas del año 1986, y son estas ultimísimas versiones las que comentaré, pasando por alto las antiguas... centrándome en lo que son los juegos en si, con el habitual desglose y disección que hacemos aquí. Antes de todo he de decir que estas últimas versiones, a pesar de ser las más completas, están protegidas, y al intentar cargar se nos exige una palabra del manual o de un relato que acompaña a cada juego. Gracias a dios los manuales se pueden descargar de muchos lados... y más concretamente del FTP anglosajón if-archive: ftp://ftp.gmd.de/if-archive/level9/

Lo difícil ahora es hacer coincidir el HTML con las páginas originales para poder entrar la palabra correcta... Y después de este paréntesis, paso a comentar estas joyas en la oscuridad...

Como ya todo el mundo sabe, esto es el remake de Adventure o Collosal Cave, la primera 'aventura original'. El parecido con el original y los demás remakes, incluido el español, es alto, pero siempre hay diferencias añadidas por cada desarrollador... es más, yo veo la Aventura Original española más parecida a esta versión de Level 9 que a Adventure.

La historia nos sitúa en el papel de un aventurero sin nombre en busca de fortuna, que se rumorea, en el valle de los enanos, yace una caverna maravillosa con muchos tesoros. Misión la nuestra, la de expoliar ese conjunto de pasadizos y hacernos más que ricos... O sea que es el juego típico busca tesoros y resolver puzzles, sin muchas pretensiones, y sin un buen argumento... pero claro... es magistral, y es divertidísimo intentar pasarse el juego. De todas formas el mundo interior que nos ofrece la Caverna Colosal, es muy consistente en si mismo, y dentro de la temática fantástica los elementos del juego están muy bien presentados, sin llegar nunca a ser un mero conjunto de puzzles sin conexión aparente.

Las descripciones del juego son directas y concisas, como en casi todos los juegos de Level 9. Casi siempre son breves, pues se limitan a comentar los elementos de los que el jugador tiene a su alrededor, pero el resultado es magnífico, ya que sin ser alardes literarios tipo Fotopía, cumplen con creces su cometido que no es otro que situarnos en la piel del jugador y mostrarnos de forma clara y eficiente el mundo que nos rodea. El resultado es de un gran ambiente, sobre todo cuando nos introducimos en la caverna, donde las descripciones son detalladas en cuanto a la espeleología pero sin llegar a usar tecnicismos que dificulten la lectura a alguien no versado en tales cavernarias artes.

Welcome to Colossal Adventure, the first of the Jewels of Darkness, copyright (C) 1986 Level 9 Computing. (This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and OOPS to "take back" bad moves).
You are standing beside a small brick building at the end of a road from the north. A river flows south. To the north is open country and all around is dense forest.
What now?

A esto podemos sumarle la gran interfaz, que a pesar de ser un parser de 2 palabras, típico de verbo-nombre, le sobra y le basta con ellos; aparte que Level 9 siempre cuidó mucho el sistema de ayuda o las secuencias de cargar y grabar, donde en ningún momento el relato y la fantasía nos abandonan...; o los comandos tipo OOPS que retroceden a las acciones que hayamos realizado anteriormente por si cometemos un error garrafal. También permite concatenar frases y coger múltiples objetos a la vez para cuando hay prisa. Yo creo que, sin duda, la interfaz y el parser desarrollado por Level 9 es el mejor de todos los tiempos, por su sencillez, y que está pensado para el usuario. Sin duda mucho mejor que el de los parsers actuales, que de una forma u otra al querer ser tan potentes, caen fácilmente en el 'síndrome de la palabra exacta', cosa que a Level 9 no se le podrá achacar en la vida.

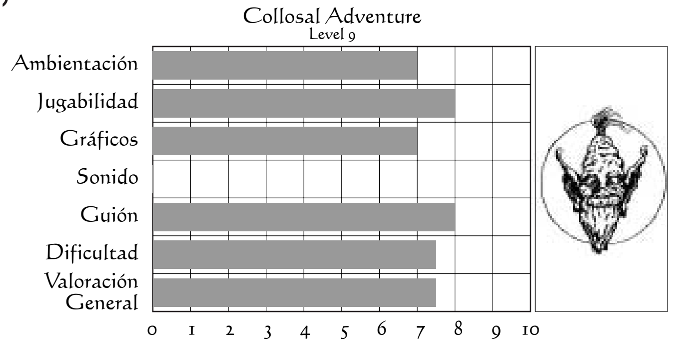
Desde tiempos tempranos Level 9, pusieron gráficos a sus juegos para poder comercializarlos mejor para el gran público... y es aquí, en las versiones de 16 bits, donde el sistema generador de pantallas que usan sus juegos cobran mayor esplendor: los gráficos se construyen a partir de elementos genéricos y según la localidad, los mezclan de forma collage, a pesar que con el tiempo se hacen repetitivos. Pero con esto pasa igual que con las descripciones, están muy logradas pues nos presentan siempre lo que el jugador puede

ver, dando igual que artísticamente sea muy rudimentario o mecánico.

A pesar de lo insípido del argumento y de la simpleza del desarrollo, el guión es muy consistente y bueno, ya que logra combinar con maestría los puzzles y recogida de tesoros con el mundo interior fantástico. Aparte que presenta una estructura semiabierta, donde al inicio hay grandes sitios por explorar y algo bloquea la entrada a nuevas zonas donde perderse y seguir acaparando puntos y tesoros. Lo cual es muy gratificante, y nos proporciona una curva de aprendizaje y habilidad suave, que da mucha mucha diversión.

Como ya he dicho antes, el juego es típico de exploración y resolver puzzles, así que en general se puede decir que tiene una dificultad elevada, pues requiere tiempo descubrir los secretos y las pistas, y recorrer todo el mapa. Aunque los puzzles son lógicos (dentro de la sinrazón de este mundo subterráneo), hay algunos que requieren dotes de adivinación casi... pero también al ser un juego legendario, hay soluciones por todos lados en la red, y es fácil lograr ayuda cuando uno se queda atascado.

Sin duda este es uno de los mejores juegos de la historia, pues aunque se basa en elementos clásicos y sencillos, todo lo anteriormente citado se haya combinado con maestría, y siempre persigue una cosa: el máximo disfrute. Para mi, de todas las originales que hay, la de Level 9 es sin duda la mejor. Me gusta más que la propia Adventure y más que la versión española (aunque a esta última también le tengo especial cariño ;)).



El Clérigo Urbatain

Adventure Quest



Esta fue concebida como la continuación de Collosal Adventure, añadiendo un entorno histórico a la simpleza de la primera parte, y situando las peripecias del protagonista en el mundo de la tierra media, mucho después de la guerra con Sauron... no es sino una excusa para dar consistencia a este juego, y a la trilogía en general.

El argumento nos dice que después de años de paz, en las regiones del norte empezaron a sufrir pésimas cosechas. Después se les unieron unos animales salvajes que empiezan a atacar las granjas y a asustar la región y los granjeros empiezan a emigrar hacia el sur. Después de mandar ciertas tropas para restablecer el orden, estas son diezmadas y emboscadas por cientos de ataques coordinados e invisibles. Finalmente un gran ejército de orcos llega. Los ejércitos de la tierra media son acosados por el norte y se dejan de recibir noticias... Después un mensajero llega a las puertas de Minas Tirith, viene de parte de AGALIAREPT, un Señor Demonio (Demon Lord), ampliamente habilidoso en batalla y muy feroz. Así que el consejo de magos no dudan en que el malo, esta vez vencerá.

Los regentes de Minas Tirith exigen al mago supremo del consejo que venza al Demon Lord con la magia o... que se despida de su cuello. El consejo ha descubierto la fuente de poder del malo: es la Dark Tower (torre oscura). Y mientras ellos combaten por la magia las defensas de esta, un sólo hombre se puede aproximar sin ser visto y juntando las Cuatro Piedras de los Elementos entrar en la torre. Una vez dentro con el Medallón de la Vida, vencer al Demonio. Por supuesto ese desgraciado eres tu: un aprendiz de mago, que ha sido iniciado en las tres M: Meditación, Misticismo y aMasar dinero. Pues el resto de verdaderos magos sobrepasan los 60 y no están en condiciones de viajar y trotar y vencer a demonios. Así que cuando abandonas la estancia de los magos crees oír un grito: SIGUIENTE!!!. Eres entrado en un portal, y después de sentir un rápido movimiento y un que todo se emborrona, la vista se aclara y llegas al final de una carretera, fuera de un edificio pequeño de ladrillo...

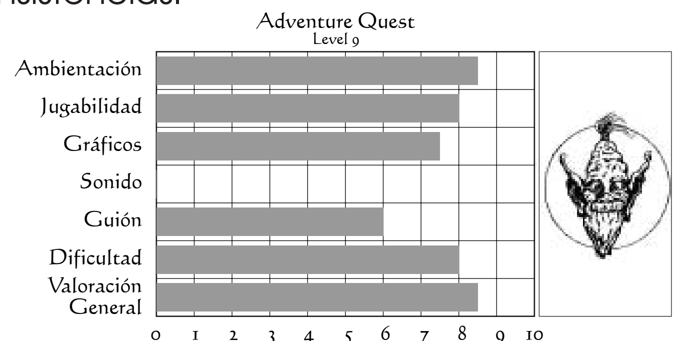
¡Pedazo de argumento!, ¿eh?. Bueno... el resultado es algo parecido a la anterior entrega, pero con nuevos puzzles sobre casi las mismas zonas. Enemigos feroces, orcos, magia abundante... un gran coctel que es pecado perdérselo. Las descripciones esta vez están más elaboradas que en la anterior entrega, logrando una buena claridad al describir y saber que nos rodea,

pero con un buen toque literario. Además que son consecuentes con la historia contada y durante el juego nos vamos a encontrar a todos esos orcos y animales salvajes, tal y como al asomarnos por el barranco que hay al sur veremos las granjas destrozadas; y el paso del tiempo sobre las tierras de la caverna colosal es patente. La interfaz sigue siendo la misma que en Collossal Adventure, así que, como siempre, es una delicia jugar. Pero este, a pesar de ser los puzzles más lógicos, requieren de más tiempo, y en el inicio puede dejarnos atascados, y sobre todo, abrumados por el inmenso mapeado.

(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and OOPS to "take back" bad moves).
A pack of wolves emerges from the trees!
You are at the end of a road from the north, outside a small brick building. A river flows south through a narrow valley and there is dense woodland all around.
A pack of wolves is stalking you.
What next? _

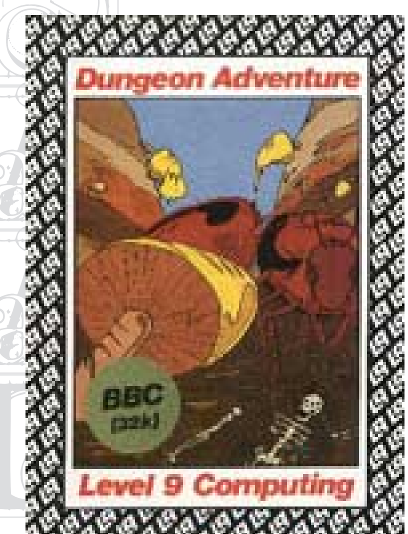
Los gráficos siguen siendo del mismo estilo de Level 9, pero aquí han sido mejor coloreados, y quedan mucho mejor, aparte que los elementos están mejor mezclados, y contienen cosas específicas de cada localidad, que hacen no sean tan monótonos.

El guión es normalito. Pues como ya he dicho antes, son muy consecuentes con la historia; y los elementos, objetos y puzzles nos encaminan poco a poco al destino final. Pero se comprueba que los puzzles han sido añadidos y añadidos, con lo que quedan un pelín fuera de contexto, y a veces parece la típica caza del puzzle, en vez de tener que derrotar a un Demonio terrible. Por esto también, la dificultad es mayor al tener ciertas metas prefijadas que pueden hacer que estemos atascados un buen tiempo. Y llegado el caso, los objetivos se reducen ampliamente sin llegar a ser tan abierta como su predecesora. Pero muchas veces hemos resuelto ciertos puzzles que nos otorgan la llave de otros, pero no existe una relación directa entre ellos, con lo que se convierte en una búsqueda a ciegas y probando cosas a ver si cuela. El resultado final es muy bueno, dejándonos en todo momento un buen sabor de boca. O sea que es muy recomendable a pesar de las inconsistencias.



El Clérigo Urbatain

Dungeon Adventure



Esta es la última entrega de la trilogía. Aquí, el poquito atisbo de argumento y solidez de Adventure Quest desaparece de nuevo, para dar paso a una fiesta de captura de tesoros, resolver puzzles. Aunque por otro lado, la mazmorra a explorar y expoliar, va a estar llena de seres y de magia totalmente nuevos.

El argumento es como sigue. El consejo de magos lo ha confirmado: El Demon Lord ha sido vencido. Mientras todo el mundo se prepara para 2 semanas de carnaval y fiesta, algunas personas incluido tu mismo pensáis:

1) El Demon Lord está muerto y era muy rico.

2) Si está realmente muerto, sus tesoros estarán sin vigilancia.

3) Cuando los orcos huyeron en todas direcciones, iban rapiñando todo lo que podían, pero iban muy rápido y no les dio tiempo a coger todos los tesoros del amo.

4) Así que, si cabalgo hacia el norte rápidamente, con provisiones, alcanzaré la Torre Oscura en pocos días. Además los magos no han reparado el sistema de portales destruido por la guerra. Así que seré el primero en llegar allí.

5) Esto me puede hacer increíblemente rico.

Así que dicho y hecho partes hacia el norte cargado de armas, magia, con caballos y comida... Al inicio todo va bien, pero al ir tranquilamente por el bosque cercano a la Black Tower, tu defensas mágicas se disparan, pero demasiado tarde, has sido alcanzado por un hechizo y caes dormido... Al despertar te encuentras en un barrizal debajo de un puente, sin armas, ni magia, ni nada de nada. Al parecer fuiste asaltado, robado y lanzado al río, pero con la fortuna de no ahogarte y llegar a la orilla sano y salvo... aunque empapado. Aquí es donde la aventura comienza... que no será fácil, más cuando los consejos de magos y los políticos de siempre han sido un pelín mentirosos y farderos, y yo no me fiaría de si el Demon Lord está realmente muerto o no.

Como podéis ver, es sólo una excusa para ofrecernos una aventura típica de toda la vida, sin muchas pretensiones... Esta vez nos han poblado el juego de criaturas mágicas por doquier, radicalizando esa fantasía sin sentido, ni propósito que se encierra en estos juegos. Pero el resultado es magnífico. Es más: esta es mi preferida de la trilogía. Lo es, porque la fantasía desborda por todos lados en estado puro. La magia es abundante y variada, muy al estilo

Dungeons'n'Dragons, con múltiples objetos con propiedades mágicas, y unas criaturas fenomenales.

El ambiente, como siempre, está muy logrado después de la experiencia adquirida en los anteriores juegos. Aparte de que han usado elementos fantásticos muy atractivos como puedan serlo: un árbol de

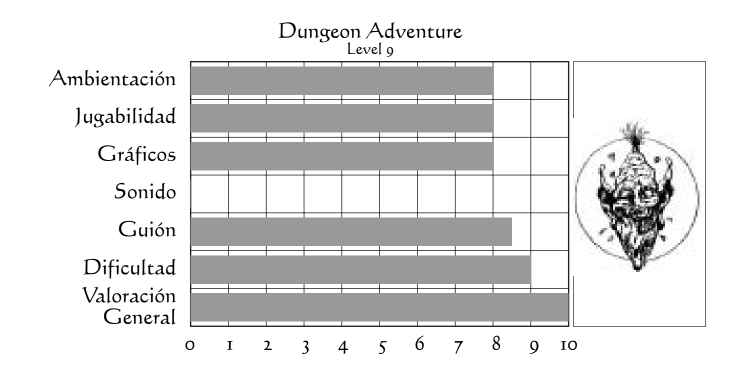
seis brazos que guarda un espejo mágico, una sirena que nos impide pasar, un nido con un huevo de oro inmenso, construcciones enanas por doquier, etc etc.

La jugabilidad se sigue manteniendo igual de bien que siempre... más en estas últimas versiones. Los gráficos mejoran aún más (desde luego también son los que más me gustan).

El guión se salva pues tiene la simpleza del recogetesoros, y no depende de ninguna historia elaborada.

Y la dificultad es alta, como viene siendo habitual, requiere mucha exploración y varios días o semanas para poder terminarlo.

Sin duda es un gran colofón para tan clásica trilogía, a pesar que a veces el mundo interior que nos tiene esperando este juego, puede llegar a tocar el surrealismo.



El Clérigo Urbatain

Snowball



Parece que en Level 9 decidieron cambiar de tercio, abandonando las mazmorras tolkenianas y haciendo esta trilogía, que narra las aventuras y desventuras de Kim Kimberley.

Además ya se acabó el "aventurear" por amor al arte, y a partir de ahora sus juegos tendrán un buen guión y un sólido argumento: sólo tenéis que echarle un vistazo al manual de esta trilogía, donde viene amplia información sobre Kim (que por cierto no se sabe si es hombre o mujer, eso queda al gusto del consumidor), su biografía, y una breve historia de la expansión terrana y colonización de otros mundos. También viene con un libro llamado 'Eden Song'.

Pero esta magnífica trilogía, en la versión PC que es la que voy a comentar, tiene un problema gordo: al cargar una partida, se nos exige una palabra de la novela 'Eden Song', pero la referencia la dice por página, línea y palabra. O sea, que es imposible hacer coincidir eso con el formato HTML, y es imposible encontrar la palabra exacta...

Así que lo mejor que puedes hacer es bajarte la versión Spectrum 128k con gráficos o sin ellos (mejor sin, pues creo que tienen más texto), que tiene todas las peculiaridades del parser Level 9 más potente y podrás continuar la partida grabando con el emulador. Si alguien sabe de algún sitio donde se encuentre dicha novela, para bajar en un formato clavado al original, que lo rule... le estaré eternamente agradecido.

Snowball es el nombre de la nave, en la cual tú: KIM; viajas invernando, encargado de la seguridad de la nave si algo falla o hay algún intento de sabotaje. Se llama así (bueno realmente es 'Snowball 9'), pues su aspecto esta guardado por un escudo de hielo, producto de la ingeniería, que incluso luego puede ser usado como combustible.

Despiertas en tu compartimento-congelador, a mitad de tránsito de su destino, en el planeta Eden donde se quiere montar una colonia y donde ya cientos de robots inteligentes construyen y remodelan el planeta para consumo humano. La computadora central está empeñada en que la nave va a chocar contra el sol. Es tu misión comprobar que pasa, y salvar a las 200.000 almas que viajan en la nave.

Como podéis ver, es un pedazo de argumento, digno de la mejor odisea espacial, que desde luego 'Snowball' es para la aventura lo que '2001' para el

cine. Y mi mediocre resumen de arriba no tiene nada que ver con la magnífica documentación original.

Así que, el ambiente está, una vez más, muy logrado: estamos en una grandísima nave interestelar de unas 7000 localidades... con sus pasillos de silicona, sus cables, controles, robots, naves de escape... sin duda se han currado bien el entorno y creo que la NASA podría sin problema copiar los planos de esta maravilla.

Pero no os asustéis por las 7000 habitaciones... esto es normal pues los discos de invernación deben ser tan grandes como para acaparar a tantos colonos, y realmente no hace falta recorrer todas esas habitaciones. En realidad se trata de un puzzle a resolver, donde hay que salir de estos discos para poder llegar al 'motor' principal de la nave, y habrá que estudiar la estructura de estos anillos para poder averiguar dónde está la salida.

A lo largo del juego, se usa un sistema de codificación basado en 10 colores, que habrá que entender para poder manejar los controles y botones desperdigados por la nave. Además, en las localidades iniciales (esas 6800 que forman los anillos) se usan estos para nombrar cada pasillo y recodo, codificados con agrupaciones de 3 colores de esos 10: salen unas 1000 secciones, de unas 6 habitaciones por sección de los pasillos, y las salas de hibernación (total 6000 y pico); agrupadas entre 10 plantas accesibles por ascensor.

Esto es para que tengáis una idea de por qué esa burrada de 7000, y os dará una idea de como afrontar el inicio del juego para salir de ese laberinto. De todas

formas, aún así, las habitaciones 'necesarias' son bastantes y yo me quedé pasmado cuando encontré una especie de 'metro' que conecta distintas secciones de la Snowball, y distintos edificios. En el juego tendrás que hacer incluso paseos espaciales por la superficie de la 'bola de nieve' embutido en un traje espacial.

Como viene siendo habitual, la jugabilidad es bastante alta, ya que los puzzles son lógicos y se dan bastantes pistas, aparte de la ayuda y los típicos comandos para hacernos la vida agradable en la nave. La interfaz de 2 palabras muestra su eficacia total, pues todas las acciones y complicadas reparaciones estelares, y manejo de material tecnológico avanzado se bastan con este parser.

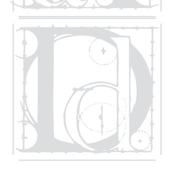
Aparte le han añadido la posibilidad de estructuras complejas como COGE TODO MENOS LA PELOTA y cosas así, de modo que se puede jugar escribiendo casi en un perfecto inglés, y el parser te entenderá a la perfección (me refiero a parser de 2 palabras pues para la mayoría de las acciones del juego basta teclear verbo + nombre en la mayor parte de las ocasiones, y porque cuando llevas un tiempo jugando es cuando verdaderamente usas esas estructuras complicadas y le sacas el máximo partido al magnífico parser).

Tan sólo he encontrado un poco de problema con ciertos verbos, que a un español puede costar dilucidar... y yo me quedé atascado en algo tan simple como lo siguiente: en un momento del juego hay que usar un terminal holográfico (creo), pues yo no daba con la tecla para poder navegar a través de sus menús. El comando en cuestión es 'HIGHLIGHT', algo así como 'resaltar', 'acentuar', pero en definitiva se usa para 'seleccionar opción'.

Los gráficos han dejado de ser tan a 'trozos' como antes, y muchas habitaciones tienen su propio gráfico, pero como hay muchos tubos y túneles en plan 'alien', es normal que se repitan muchos de los dibujos para tales zonas. Pero la calidad de ellos ha aumentado bastante respecto a anteriores juegos.

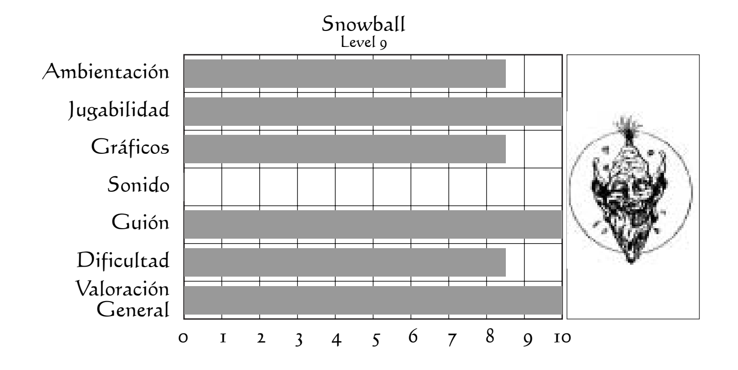
El guión es espléndido, o al menos a mí me encanta: despiertas sin saber apenas que pasa, o intuyendo que 'algo' no va del todo bien; descubres lo que es y te propones salvar la nave del desastre. Todo está muy bien engrasado, y todos los puzzles están justificados gracias a la lógica complicación que debe tener una nave tan grande.

El juego es bastante difícil, en el aspecto que es muy largo, y hay innumerables objetos, y muchos de ellos útiles. Asi que hay que tener en cuenta cada vez, cual es la tarea a hacer y qué objetos vamos a necesitar, y mientras tanto conviene dejar el resto de objetos en alguna zona 'central' que nos pille bien a mano desde cualquier lado de la nave. Esto es: la sala de control central es lo suyo. De todas formas encontraremos a lo largo del juego contenedores para poder



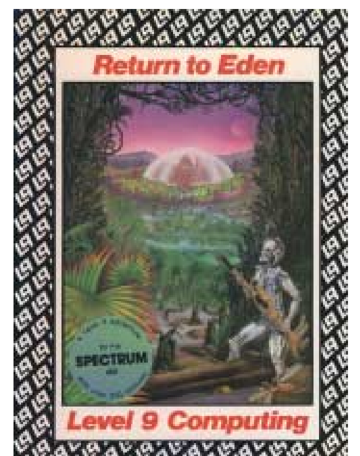
llevar las cosas más útiles. Y repito: no hace falta ir cargado hasta los dientes de cosas, cada cosa en su momento.

Y que más decir... que este es uno de mis juegos preferidos. Y sin duda es el que más me gusta de todos los de Level 9. Y quizás el que más me gusta de todos los juegos del mundo mundial; por encima de Drácula, Jack the Ripper, Chichen Itzá y otros (mis preferidos ;)).



El Clérigo Urbatain

Return to Eden



Después de lograr rescatar a la tripulación del Snowball 9, un error en los datos de a bordo, te señalan como el saboteador de la nave. Apenas pudiste escapar de la nave, que te había condenado a muerte, en un Stratoglider; y ya cerca de Eden, hiciste un aterrizaje forzoso en el planeta. Así que la situación es la siguiente: la Snowball está en órbita con una tripulación a salvo pero que cree que eres un asesino; estás en un planeta salvaje donde hay animales peligrosos; y la única ciudad existente es Enoch, mantenida por robots, que está vigilada por alta tecnología y armas para prevenir que los bichos la asalten. Como ha pasado una centena de años, los muros de la ciudad y la fauna y flora de Eden se mantienen en una constante lucha por la supervivencia. Para los robots sería sencillo arrasar los alrededores, pero como los humanos son frágiles a la radiación... Así que esto ha socavado la ciudad y en realidad está parcheada en numerosas zonas, y los niveles inferiores están infestados por la vegetación hostil. Para más INRI, los robots se han vuelto un pelín desquiciados y tienen problemas para concretar quién

es el verdadero enemigo: dispara primero y pregunta después.

Así que al llegar la nave Snowball, la base entiende que es una nave alienígena, y se prepara para una invasión hostil desde el aire. Una vez más Kim deberá salvar a los ingratos colonos.

Bueno este juego tiene elementos muy a su favor y otros muy en contra: como podéis ver el guión y argumento son muy consistentes, hasta tal punto que el sumo detalle de la tecnología, refleja con profundidad y certeza los planes de la NASA y de la comunidad científica para colonizar otros mundos: el diseño de la ciudad, el sistema de 'ascensor' para poner en órbita y recibir cargamento y gente, y comunicar con otros planetas. Esto último es increíblemente verídico... veréis.

the saboteur. Unjustly sentenced for
hijacking, you managed to steal a
stratoglider to escape and, after a
brief flight, have crash-landed on
Eden. (This version allows you to use
RAM SAVE and RAM RESTORE to save a
position in memory, and OOPS to "take
back" bad moves).
You are in the control room of a
crashed stratoglider. A vision screen
shows the strange plants on Eden.
There's an opening behind you.
What now?

Actualmente poner naves en órbita requiere un gasto increíble de combustible. No importa mucho, pues los destinos actuales son relativamente cercanos, en el programa de conquista espacial terrano. Pero cuando algún día se quiera mandar una colonia, por ejemplo a Marte, la magnitud de la nave, que sería muy parecida a Snowball 9, haría imposible su puesta en órbita desde la tierra. Hay que construirla en el espacio, y aún asi es demasiado costoso ir y venir hasta ella, y establecer un enlace de comunicación entre estaciones geoestacionarias entre planetas. La mejor solución pasa por construir un 'ascensor', con un cable de varios kilómetros de longitud y un par de anchura, hasta la nave colonial en órbita geoestacionaria. Con esto, lanzar la nave e impulsarla hacia Marte es infiníta-

mente menos costoso usando la gravedad terráquea como lanzadera que propulsando con los cohetes y combustible tradicionales.

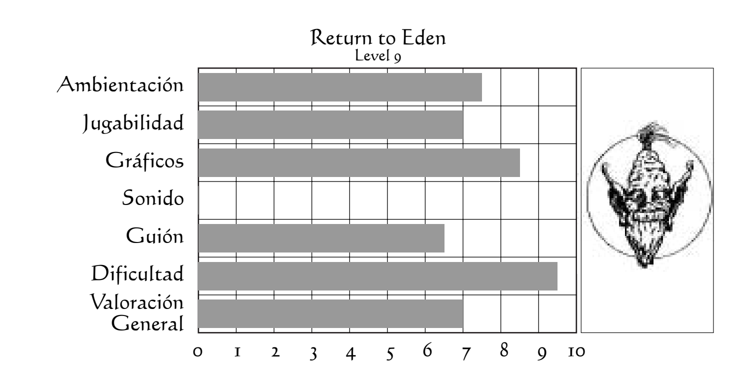
Pues hasta ese punto de labor de investigación llegó la trilogía de Silicon Dreams, pues todas estas teorías tiene ya bastantes años, y datan desde mediados de los 60 hasta que han sido definidas totalmente en los 80. Si a alguien le interesan estos temas, que no dude en leerse la trilogía de Marte de Kim Stanley Robinson: los libros Marte Rojo, Marte Verde y Marte Azul. Son sin duda los mejores libros de ciencia ficción de todos los tiempos.

Asi que al guión y al ambiente le podríamos dar un 10 si no fuese porque los exteriores de la ciudad parecen los bosques de Dungeon Adventure... donde hay animales casi míticos, donde si nos matan aparecemos envueltos y resucitados en una vaina gigante... y cosas por el estilo. Aparte de algunas muertes chungas.

Aparte, es muy, muy difícil llegar a la ciudad de Enoch, y lo surrealista de las partes iniciales, impiden ver con lógica cuales son los pasos a seguir para llegar hasta ella, donde creo que las cosas se vuelven a normalizar y el guión se estabiliza con la calidad con la que empieza la aventura... pero el jardín botánico de la muerte... ¡uf! le hace perder muchos puntos...

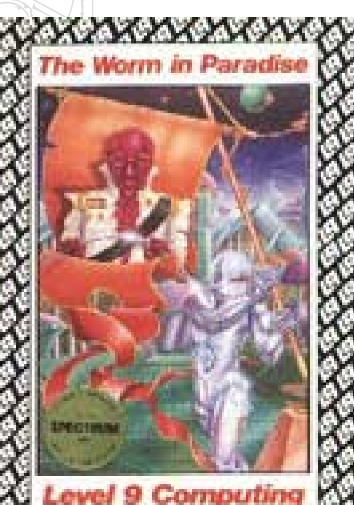
Los gráficos son del estilo de Snowball, pero en plan selva. Pero las descripciones pierden puntos a mi entender, pues no son suficientes para explicar esa selva tan rara.

Asi que este juego no supera la media de calidad de los juegos de level9, por su excesiva dificultad, y por la exageración de la flora de este planeta...



El Clérigo Urbatain

Worm in Paradise



Aunque Snowball es mi preferida, he de reconocer que esta es un gran colofón a la trilogía. Sobretodo por que está cargada de argumento sólido, guión impecable, y una profunda dosis de política. El argumento nos sitúa 100 años después de Snowball y Return to Eden, donde al fin somos un ciudadano de la megápolis Enoch de Eden, aparte de ser una leyenda... está claro que al final se supo la verdad y salvamos por segunda vez a los colonos. La ciudad vive del placer que proporciona una sociedad autosuficiente gracias al trabajo de los robots, en un régimen socialista y burocrático. ¡Vaya lo que se llama el 'estado del bienestar'!. Pero algo está empezando a oler mal, y ese placer embriagador se consigue a costa de la falta de libertad y falta de libre expresión. En resumen que el estado ese es un pelín fascista.

El juego comienza con una breveaventura introductoria que sirve a modo de metáfora al resto del juego, donde en un jardín precioso, un gusano sale de una manzana, rompe los límites del jardín del paraíso y nos lleva a unas zonas desoladas, donde habrá que enfrentarse a ciertos peligros. Está claro que el jardin es la ciudad, y el gusano es lo podrido que debemos encontrar y combatir.

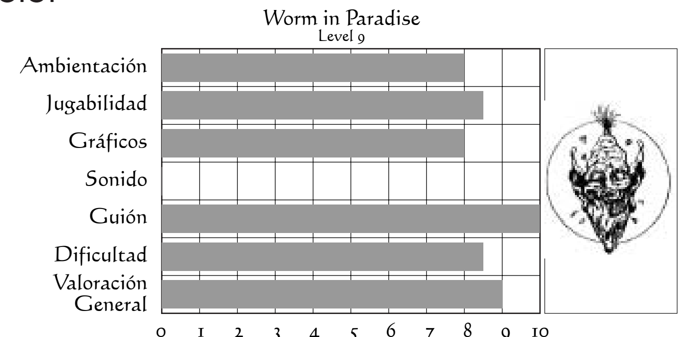
Después hayamos tenido éxito o no en el subjuego, volvemos a la realidad, y despertamos en el Domo del placer, sin saber que hacer, con poco dinero, y creo que sin recordar bien las cosas... O sea, más o menos un héroe que se ha apolillado en la nube confortable. El objetivo primario del juego es obtener un trabajo, luego entrar en política, y descubrir que hay de podrido en la manzana. Aquí la calidad de los textos siguen en la línea de simpleza de la anterior entrega, pero es mejor así, pues los diversos elementos y localidades del juego lo exigen, para que no nos perdamos sin remedio. Ya que la ciudad está compuesta de 'plazas' o rotondas donde están algunos edificios distribuidos, y existen rampas mecánicas deslizantes para ir de un sitio a otro; y siempre en un sólo sentido. Con lo que para dar la vuelta y volver, sólo hay que continuar girando en la misma rotonda hasta llegar a la zona requerida. Al principio es un pelín desconcertante, pero luego es bastante cómodo, y es recomendable hacer un mapa correcto de estas particularidades.

O sea que aunque la ambientación no es tan buena por los textos, cumple con creces su cometido, pues estamos siempre rodeados de ese futuro Siliconiano; y el entorno es siempre futurista: todo

automatizado, con droides por todos lados, patrullando, limpiando, vigilando... Por cierto... aquí también hay unas tropocientas localidades de esas... pero al igual que en Snowball, están justificadas para las zonas de viviendas... donde en cada edificio hay miles de pisos, que se acceden por unos códigos de colores en un sistema de desplazamiento un pelín raro, que no es tan sencillo como en Snowball. Por supuesto, luego de todos esos pisos, realmente sólo hay 2 o 3 operativos. La interfaz se ha hecho un pelín más estricta, de modo que hay que expresarse bien en inglés para que el parser te entienda, por ejemplo: en Snowball, podías subir y bajar de los ataúdes de hibernación fácilmente con UP o DOWN. Aquí, nada más empezar, hay un BENCH, un asiento, y para subir has de poner STAND ON BECH, y para bajar STAND OUT OF BENCH... un pelín rebuscado cuando en otras aventuras vale JUMP BENCH o UP BENCH o CLIMB BENCH, o para salirte GET OUT BENCH, DOWN, JUMP OUT, LEAVE, etc, etc. Pero como este caso hay pocos... de todas formas nunca está de más tantear a fondo el parser para ver que entiende y que no entiende. Así que la jugabilidad se mantiene en la línea de Level 9: muy alta, pero es un juego difícil por

```
(C) 1986 from Level 9 Computing.
(This version allows you to use RAM
SAVE and RAM RESTORE to save a position
in memory, and OOPS to "take back" bad
moves).
You are in the northwest corner of a
garden paradise, protected by a high
wall up which flowers climb. Bright
butterflies flutter on the balmy breeze
and skylarks sing overhead. Exits are
east and south. You can see a bench.
What now?
```

longitud de la aventura. El guión supera con creces a Snowball, pues es más profundo y tiene más contenido. Desde luego es una aventura para adultos, y para gente con la mentalidad abierta, de esos que le molan los temas 'anti-sistema' y todo eso. Además está muy bien llevada la historia, sobre como vas aprendiendo a dominar la ciudad, como consigues el trabajo, como vas metiéndote en la política... todo muy gradual y en pequeñas y apropiadas dosis. La dificultad es bastante alta, como es costumbre con Level 9. En general: un grandísimo juego, gran final para la mejor trilogía de Level 9 (a pesar que a Snowball le tengo más cariño ;)). Pecado perdérselo.



El Clérigo Urbatain

La Torre de Babel

Mucha gente se afana en este impresionante edificio, entre una confusión de lenguajes. Un guía se adelanta entre todos y te saluda en tu idioma: *"Permíteme presentarte alguna de nuestras obras, amable viajero"*.

Historia de Level 9 (1ª parte)

Cualquiera que lleve desde los 80 metido en el mundillo de las aventuras conversacionales, conocerá alguna de Level 9, una compañía inglesa que fue el equivalente en Europa a Infocom allá en los EEUU. Podemos mencionar juegos como Dungeon Adventure o Snowball y seguro que a más de uno le traen entrañables recuerdos a la memoria. Es una pena que esta compañía desapareciese, como muchas otras, tras la llegada de los ordenadores de 16 bits, y aunque hicieron conversiones de sus juegos a estas plataformas lo cierto es que eso fue el principio del fin.

Level 9 Computing (ese era su nombre completo) la crearon hacia 1981 los tres hermanos Austin (Mike, Nick y Pete). Sus primeras producciones fueron juegos de arcade y utilidades como Missile Defence, Bomber, Fantasy, Space Invasion y Extension Basic. Hay que decir que lo que empezó como un hobby pronto se convirtió en una compañía que tan sólo contaba con un 9C40 y un Nascom de 16K como únicoss efectivos, a parte de la ilusión y el buen hacer de los Austin.

adventure quest



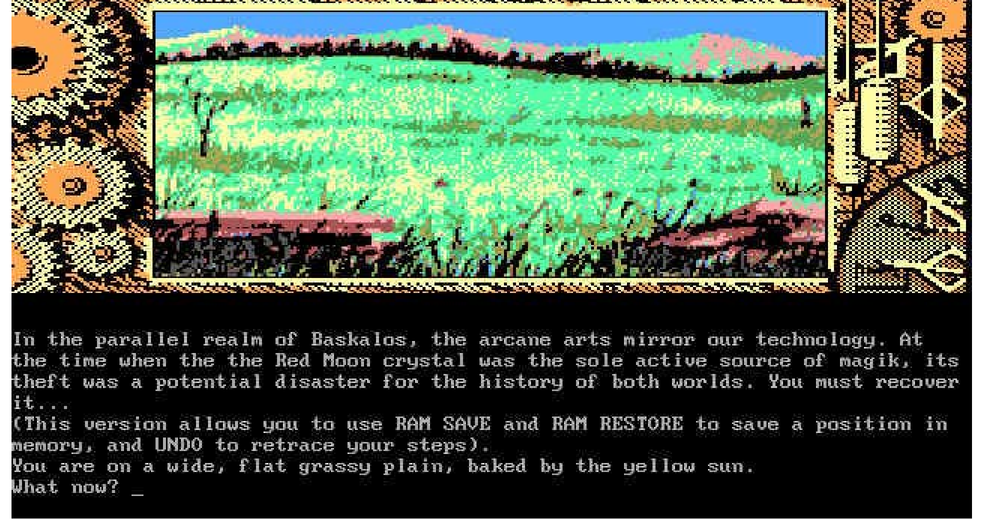
El proceso de distribución era muy artesanal; cada cassette era grabada y enviada por correo. Todo ello para satisfacer la demanda que generaron los anuncios que publicaron en la revista Computing Today.

Como no podía ser de otra forma, pronto el destino juntó a los Austin con una versión de Colossal Cave (la Aventura Original "original"). Pete Austin la vió por vez primera en un mainframe de la empresa donde trabajaba y enseguida pensó que podría programar una versión en tan solo 16K. Al poco Level 9 tenía su propia versión de la Aventura Original denominada Colossal Adventure. Sería su primer lanzamiento comercial (no más distribución artesanal) y para programarla usaron lo que denominaron A-CODE.

Tal y como ya ocurrió con Infocom unos años antes (son impresionantes las similitudes entre estas compañías) crearon un sistema para escribir aventuras que podrían reusar para crear multitud de ellas. Además este sistema permitiría que sus aventuras pudiesen

usarse en múltiples plataformas. Inicialmente produjeron versiones para el BBC y el Nascom. En 1983 lo convirtieron al Spectrum 48K, al Commodore 64, al Oric, al Atari 400/800, al Lynx 48K y al RML 380Z, toda una lista impresionante de plataformas existentes por aquel entonces, muchas de ellas desconocidas en nuestro país. Por supuesto, unos pocos años después realizarían conversiones para los MSX y el Enterprise.

Colossal Adventure no fue una conversión fiel a la Original. Había diferencias como que la comida se colocó en el bosque. La mayor diferencia fue que añadieron un final al juego. En la Original el juego terminaba cuando cogías el último tesoro y salía un mensaje indicando que la cueva estaba derrumbándose. Debías salir antes de que el juego terminara. Level 9 decidió añadirle un final más detallado, de tal forma que el número de localidades se vió incrementado hasta más de 200. La Original sólo tenía 130. La coletilla 'más de 200 localidades' fue usado con profusión como lema en casi todas las aventuras de Level 9.



El modo de distribuir sus juegos era cuanto menos curioso, al menos para lo que estamos acostumbrados hoy dia. La primera versión de Colossal Adventure se distribuyó en bolsas de plástico con un manual de 8 páginas, un panfleto con publicidad de sus otros productos, un sobre y una tarjeta para solicitar pistas. Posteriormente empezarían a ofrecer libros de pistas completos (y es que por aquel entonces era tanto negocio el de los libros de pistas como el de vender aventuras).

La siguiente aventura fue Adventure Quest, aunque esta vez no se basaron en ninguna existente y la diseñaron desde cero. Era una continuación de Colossal Adventure. La trilogía finalizaría con Dungeon Adventure y sería conocida como la trilogía Middle Earth. En 1988 Rainbird la comercializaría en una paquete denominado Jewels of Darkness.

Cansados ya del género fantástico, Level 9 se centró en el de la ciencia ficción. Fruto de esto surgió la fenomenal Snowball, una aventura con más de ¡7000 localidades! (impresionante teniendo en cuenta con los recursos de los ordenadores de la época). Emplazada

en el año 2304 DC te metía en el papel de un agente secreto, Kim Kimberley, cuya misión era proteger un transporte interestelar conocido como Snowball 9. Los hermanos Austin eligieron un nombre neutro para que el jugador fuese quien decidiese si se trataba de un hombre o una mujer. Por suerte no era necesario recorrer las 7000 localidades que estaban distribuídas en la nave espacial en varios niveles a los que se accedía por un ascensor.

Hasta entonces los juegos de Level 9 eran desarrollados íntegramente por los hermanos Austin. Sin embargo su próximo juego fue diseñado por una fan suya, Sue Gazzard. Se trataba de Lords of Time y fue tan buena su acogida que daría lugar a otra trilogía. Como era habitual en sus aventuras, había claras referencias en la misma al número nueve. En este caso eran nueve las zonas a explorar.

En 1983 se dejaron de usar las bolsas de plástico y se pasó a utilizar cajas de cartón con una ventana frontal que dejaba ver la portada del libro de instrucciones. Sus distribuidores, Microdeal, recibieron un enorme pedido para navidades del 1983 y los hermanos Austin tuvieron que hechar mano de amigos y familiares para que les ayudasen a empaquetar. En 1984 cambiarían de nuevo las cajas de cartón por carpetas de plástico.

La continuación de Snowball se titularía Return to Eden y sería la segunda de la trilogía denominada Silicon Dreams. Esta incorporaría una importante novedad que se prolongaría en adelante y es la inclusión de gráficos en todas y cada una de las localidades. Es de gran importancia hacer notar esto último ya que la mayoría de las aventuras con gráficos los tenían en puntos muy concretos del juego o en determinadas localidades. Los gráficos no eran demasiado vistosos ya que el "truco" residía en que estaban formados por componentes (árboles, rocas, paredes, etc...) lo que los hacía repetitivos. Lo cierto es que, a pesar de todo, resultaban bastante sugerentes, incluso en ordenadores como el Spectrum en el que se poducían extraños efectos debido al manejo del color de este ordenador.

Return to Eden se publicó en Octubre de 1984 y contenía una serie de mensajes políticos casi subliminales dentro del diseño del juego junto con algunos de los puzzles más complicados hasta la fecha. Además contenía curiosas respuestas a los comandos típicos de sus anteriores aventuras. Probad sino a introducir 'xyzzy'.

El aumento de las ventas durante 1984 supuso una reorganización de la compañía y la ampliación de la plantilla. Comenzaron a producir versiones en disco, por primera vez para el Commodore 64 y el BBC y escribieron versiones para los nuevos ordenadores domésticos: Amstrad CPC y Memotech. Pete Austin se veía agobiado por la gran demanda de hojas de

pistas que no tuvo tiempo de diseñar nuevos juegos. A causa de esto, Level 9 decidió cambiar las hojas de pistas individuales por una hoja de pistas más genérica, que cubriese todos los posibles problemas.

Habiendo tenido éxito con su primer juego con gráficos, decidieron continuar con esa línea. Su siguiente juego con gráficos, a principios de 1985, fue 'Emerald Isle'. Era el segundo juego diseñado inicialmente por un colaborador externo. Comenzabas el juego colgado de un árbol en tu paracaídas. Eventualmente te encontrabas en una ciudad donde te verías involucrado en una carrera donde el premio era convertirse en el rey de la isla. Como ocurría con 'Eden', este era un juego muy complicado de terminar. Los gráficos eran del mismo estilo que 'Eden'. Como curiosidad comentar que originalmente, 'Emerald Isle' debía llevar una escena de caníbales cocinando en una perola. Se eliminó por creer que podría contener connotaciones racistas. También fue la última aventura escritas con su 'antiguo' sistema.

El nuevo sistema se escribió en 1985 y mejoraba en velocidad, compresión del texto y añadía multitarea y un nuevo 'parser'.

'Red Moon' fue la primera aventura que se escribió con el nuevo sistema. Esta aventura era de temática fantástica, con la magia como elemento predominante. Su punto fuerte era la atmósfera que lograba transmitir. Los gráficos seguían el estilo clásico de Level 9, un poco pobres, pero en ningún caso esto desmerecía la aventura globalmente.

Se introdujo un nuevo elemento en 'Red Moon', las estadísticas estilo rol aparecían en las escenas de lucha. Esto no gustó a algunos aventureros mientras que otros encontraron esto innovador.

Una peculiaridad del sistema de juego de 'Red Moon' era que el hierro impedía el uso de la magia, de tal forma que si llevabas algo metálico no se podía ejecutar ningún hechizo. Esto no hubiese tenido mayor transcendencia sino fuese porque la opción de grabación de la posición del juego era un hechizo. Así que, si llevabas algo metálico no podías grabar tu posición.

La aparición de 'Red Moon' en Julio de 1985 dió inicio a la etapa más activa de Level 9, produciendo

un nuevo juego cada seis meses aproximadamente. Hacia finales de 1985 publicaron el capítulo final de la trilogía 'Silicon Dreams'. La aventura 'Worm in Paradise' concluyó la serie de manera magistral. Situada 100 años después de los sucesos de 'Eden', 'Worm in Paradise' era un juego con fuerte temática política. Los temas que se desarrollaban a lo largo de toda la trilogía de 'Silicon Dreams' eran de corte adulto lo cual les hacía muy atractivos a cierto tipo de público.

El juego comenzaba con un extraño sueño, cargado de un fuerte simbolismo dentro de la aventura, en el que perseguías a un gusano gigantesco que salía de una manzana podrida y rompía un muro para conseguir la libertad. Como era habitual en la serie, la aventura estaba repleta de robots, androides y todo tipo de artefactos tecnológicos.

A mediados de los 80 también editaron una serie de aventuras para otras distribuidoras. Para Virgin Games hicieron 'The Growing Pains of Adrian Mole', un juego basado en los libros de Sue Townsend. 'Erik the Viking' publicada por Mosaic Publishing y que se basaba en la película de Terry Jones. También hicieron 'The Archers', aventura basada en un drama radiofónico. Tanto 'Adrian Mole' como 'The Archers' eran más bien juegos del estilo 'Elige tu propia aventura', donde se avanzaba seleccionando opciones más que ejecutando acciones al estilo clásico de las aventuras.

La secuela de 'Red Moon' fue su último juego sólo para los sistemas de 8 bits, 'The Price of Magik' continuaba con el tema de la magia. Un mago loco había sucumbido al terrible precio de la magia y nuestra tarea era hacernos tan poderosos como él a la vez que evitábamos el mismo destino. Se trataba de un juego con una cantidad notable de localidades (más de doscientas) y de objetos, y con una característica innovadora. Cerca del final se nos dejaba elegir si queríamos una final feliz o un final fatal. En el final feliz, tu futuro mostraba que vivirías en un castillo y gobernarías el reino en paz y prosperidad. En el final fatal, conseguías derrotar a Myglar pero a la vez la magia acababa con tu cordura y era encerrado en un manicomio.

Como se ha comentado, Level 9 apostó por los sistemas de 16 bits. Su viejo sistema de creación de juegos sufrió cambios drásticos para adaptarse a los nuevos sistemas. Según la opinión de muchos, las aventuras de Level 9 ya no volverían a ser lo que eran.

JSJ

El Castillo del Viejo Archivero

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en las que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

Especial 1 Concurso de Aventuras Breves

El día 15 se acerca, y para que vayáis abriendo boca, he realizado unas minientrevistas a todos los autores de esta competición, para permitir que ellos mismos nos las presenten y así darles la oportunidad de pedir el voto je je je ;).

Pues precisamente aparte de hablar sobre su juegos, les he pedido que se voten a sí mismos, cosa que no les ha gustado nada nada... pero que lleva la intención de que los propios autores comenten cada uno de los apartados de su propia obra, pudiendo de esta forma remarcar algún detalle que pase desapercibido en un principio, o simplemente dar excusas por una parte poco desarrollada (siempre por falta de tiempo ;)), o alabarse a sí mismos, que nunca viene mal...

Así que antes de dejaros con ellos, quiero volver a remarcar el caracter informal y meramente informativo de estos artículos, que sólo buscaban eso... dar una breve opinión y comentario de los participantes... ¿y quien mejor para eso que los mismos autores?

Sin más dilación os dejo conmigo mismo (jejejeje ;))

ASTRAL (Clérigo Urbatain)

Astral
(c) Clérigo Urbatain
¡¡¡LA CIUDAD ESTÁ INVADIDA POR LOS ZOMBIES!!!

El virus se ha extendido por toda la zona... es normal: la multinacional SOMBRILLA CORPORATION S.L. compró, hará poco, la fábrica de ELECTROQUÍMICA ANDALUZA S.A., con motivo de un acuerdo económico entre países. Como SOMBRILLA CORP. tuvo problemas en la ciudad de Racoon City, en U.S.A., con la policía de allí, aparte de arrasar con toda la población de la ciudad, decidieron venirse a un país donde la opinión de los ciudadanos pintaba poco, y los delitos ecológicos se acababan fácilmente con dinero.
Como era de esperar, la fábrica no tardó en reventar, propagando un peligroso virus que aunque de poco radio y corta vida de existencia, bastó contaminar unos inofensivos animales para convertidos en unos asesinos sanguinarios deseosos de sangre y entrañas. De ahí a una población de zombies, hay sólo un paso...
Así que te ves escapando por tu ciudad, de noche, silenciosa, sólo perturbada por el olor nauseabundo que arroja a tu cara el viento, sople de donde sople, y por los murmullos y el arrastrar de pies de los espectros, que desplazan sus carcasas por las calles en busca de comida fresca... y tú aún estás fresco...

<Clérigo> Estoy aqui conmigo mismo. Soy el creador de ASTRAL. Llevo muchos años metido en la aventura, he empezado miles de proyectos nunca acabados, que ahora con internet, pienso sacar a la luz todo lo que mi cabeza pare. Háblame del juego que has presentado a la brevecomp, Urbatain.

<Urbatain> Pues diré que va de matar zombies con una barra de hierro ;), es un pelín gore y desagradable (no sabía yo que podía escribir cosas tan asquerosas) y que la he hecho en Visual Sintac; y nada más... pues no quiero desvelar lo que hay en él. Cuando termine la brevecomp, sacaré una versión ampliada del mismo... con cosas mejoradas, un detallito respecto a los PSIs que me gustaría meterle y que no voy a desvelar...

música (si un colega mio se enrolla y las hace...), y sonidos... También quiero poner el código fuente de dominio público y quizás la historia también... pues digamos que el juego es la introducción de lo que sería una aventura más larga pero que jamás haré. En realidad la idea la tuve hace unos 4 años ma o meno. Luego si tengo tiempo y veo que merece la pena me gustaría poner todas las funciones y mejores que he añadido al parser VS en una librería modelo, para que la gente lo disfrute.

<Clérigo> ¿Por qué VS en vez de INFORM?

<Urbatain> Pues porque me gustó el entorno... y por que usa un lenguaje que no me impone límites a la hora de programar, inventar y modificar... También porque considero que es más fácil de usar inicialmente que INFORM, aunque desarrollar librerías sea mucho mejor en este último.

<Clérigo> ¿Por qué ASTRAL y no otra?. ¿Qué objetivos perseguías al crearla?.

<Urbatain> Como ya te he dicho a mí mismo... fué una idea feliz que me surgió hace ya... pero el origen concreto de ella sale al final del juego, así que no voy a decir ni papa respecto a eso... Pero he retomado la idea pues quería programar un buen sistema de lucha para futuros juegos... concretamente para RETORNO A YENGHT. También quería expresar mis ideas vertidas en los foros aventureros con un ejemplo, ya que aquí todo el mundo quiere ver pruebas y no buenas ideas que se esfuman en el aire. Estas fueron, el hacer que se usen rutinas genéricas tanto para el jugador como para los PSIs; también sobre hacer un pelín de IA (mejor aún SA: subnormalidad artificial XD como bien dijo mi amigo CHODA) en PSIs; demostrar que no hace falta saturar al jugador con estadísticas de combate absurdas que se deberían quedar en la implementación y nunca ser una parte de la interfaz; y demostrar que VS es un buen parser pero susceptible de mejoras. Respecto lo de la interfaz e invisibilidad al usuario... esto lo veo muy importante, pues decir que te quedan 45 puntos de vida y que en el brazo te quedan 10, queda muy poco literario y es irreal y absurdo. Prefiero que te diga que te sientes mal y que el brazo te chorrea sangre. De todas formas esto es una cosa que no me dió mucho tiempo a pulir en el juego, asi que mejor me callo.... :) aunque por contra, creo que los zombies se mueren que da gusto, y el poder amputarles los miembros me ha quedado genial.

<Clérigo> ¿Cómo fue el desarrollo?

<Urbatain> Me alegro que me hagas esa pregunta ;)... fue largo y duro. Pues las cualidades más importantes las hice en los últimos días, antes del plazo de admisión, y contra reloj. Además, considero que ASTRAL es un pelín innovadora y por eso se me complicó de mala manera... el código fuente resulta un pequeño infierno de tantas variantes que hay. En total creo haberle dedicado un par de meses... pero no

de trabajo constante... quizás ha sido duro porque yo soy muy meticuloso, incluso en un momento no llegó a gustarne ni un pelo la forma que estaba tomando, pero al fin creo que he logrado lo que me proponía. No me quiero olvidar de mis testers. Han sido cruciales para lograr esa calidad (;) la que creo que tiene... ;)).

<Clérigo> Después de este rollo que me has contado quiero que votes tu aventura. Yo te lo permito aunque esté prohibido en las bases JAJAJA XD. Vota cada uno de los apartados y dime porqué.

<Clérigo> ¿Originalidad?

<Urbatain> Ummmmmmmm un.... un... algo moderado.... un 8 ;)

<Clérigo> ¿Por qué tanta nota?, admite que está todo sacado de otras aventuras e ideas...

<Urbatain> Si bueno... pero la historia... creo sinceramente que es muy original a pesar de que me vino la inspiración de donde me vino... quien se haya pasado el juego sabe que hay 'algo más' aparte de machacar zombies. De todas formas, modestamente pienso que nadie se había atrevido a llevar un sistema de lucha a ese extremo en una AC antes. Y sobre todo, me siento muy orgulloso el sistema de puntos y vida 'ocultos al usuario'.

<Clérigo> ¡¡¡Joder como te enrollas!!!. ¿Qué me dices de la Calidad del texto?

<Urbatain> Le... me doy un 7... para mi eso es correcto nada más... intenté hacer los textos no repetitivos, no aburridos, y que diesen ambiente y tensión... algo de eso creo que he logrado, pero desde luego nadie va a morirse de miedo. Salvo mi novia ;) que se acojonó con la zombie hembra JAJAJA y con el final... pero, eso es comprensible.

<Clérigo> Interactividad, y porqué...

<Urbatain> Alta, un 9. Quizás me he pasado, pero al menos he intentado que lo sea... aunke mucha gente se queja de no poder rematar los zombies una vez muertos.... (eh! choda!...) ;)

<Clérigo> juego limpio... un 0, pues hay mucha sangre... ;)

<Urbatain> Nooo un 10, pero como la mayoría del concurso. Creo que todo el mundo ha madurado y ya casi no existen puzzles absurdos o imposibles... sin menospreciar los megadifíciles pero lógicos... por ejemplo como en NADIE de la minicomp que fuese, el final no creo que se le haya ocurrido a nadie, pero es lógico dentro del juego ;)

<Clérigo> Adecuación a los límites.

<Urbatain> Un 9 o 10 también... pues está claro que es una breve.

<Clérigo> Valoración general... ¡un 9!

<Urbatain> JAJA estoy de acuerdo contigo. La verdad es que me gusta bastante el resultado pero prefiero darle un 8... pues se me quedaron cosas en el tintero, y creo que me he pasado con la dificultad, creo que el sistema de lucha y la pérdida de fuerza

están descompensados un poco respecto del jugador, y tiene unos bugs... ¡¡¡la versión GOLD si que será 10!!!

<Clérigo> ¿Alguna nominación especial?

<Urbatain> Pueeees, estoy dudando de si mis zombies se merecen algo... pero si se puede votar al sistema de PSIS, yo los nominaría si al menos ese ENANO mamón no existiese ;) Respecto de mejor puzzle.... NOP no puedo optar a eso....

<Clérigo> ¿Tienes algo que opinar de tus contrincantes?

<Urbatain> si claro: ¡Os voy a fundir a golpes de barra...! noooo es broma ;) Si, que Akbarr la he testeado yo y que me gusta bastante y es muy divertida, y el enano creo que va a ganar. Que la originalidad prima en este concurso... y que las que más me han dejado huella son Olvido y Otro lado. Aparte de la más originales que son B1 y Síncope. No quiero entrar en detalles de las que no me han gustado...

<Clérigo> Bueeeno, esto se acaba, ¿quieres decir algo antes de volver a mi cuerpo?

<Urbatain> Si a mi mamá, porque no se explica como puedo estar 18 horas delante de la pantalla sin morir... a mi novia por aguantarme y a mis testers... ¡¡¡Byes, y que gane el mejor!!!

[En pocos segundos Urbatain se precipita dentro de Clérigo volviendo a ser uno]

AKBARR PC (Akbarr)

```
Una llanura cercana a la posada te abre la puerta a la aventura.

Te detienes un momento para estudiar el terreno. Después de un rato, respiras
hondo para coger ánimos... ¿ese olor?... notas un olor a quemado. Miras hacia
el Oeste, donde está la posada de la que vienes. ¡está ardiendo!.

Estás dudando si dirigirte hacia allá o no (en realidad, no sabes si huir o
chillar como una niña) cuando ves a alguien que viene corriendo hacia donde
estás. ¡es un enano!.

El enano te ve y se dirige hacia ti. Ahora puedes verlo bien, en las manos
lleva... ¡una caja de cerillas!... pero, no puede ser que... o sea, ¿es
posible...?.

El enano te observa detenidamente y te dice: "¡Eh, pardillo!, tienes pinta de
ir buscando aventura, deberías contratarme para que te ayude, ¿a que necesitas
ayuda?".

> _
```

<Urbatain> Ahora estoy con Akbarr, el creador de AkbarrPC, una aventura odiada por muchos por que tiene un PSI muy cabrón...

<Akbarr> jeje No tanto

<Urbatain> Háblame de tu juego Akbarr...

<Akbarr> Bueno, pues la primera versión de Akbarr la hice hace unos 9 años o por ahí en el Spectrum. Después, cuando me apunté a la lista del CAAD apareció por error en la lista de participantes al primer concurso de minis. Las críticas fueron malas, sobre todo porque había muchas muertes desperdigadas por el juego, muchas de ellas usando "juego sucio".

<Urbatain> JAJA desde luego muertes si que tiene... jod#@¬ enano

<Akbarr> Pero en esta versión he procurado cambiar eso y aprovechar las muertes en favor del juego

<Urbatain> dime de qué va y to eso... argumento...

<Akbarr> La aventura trata de un aprendiz a mago

que está buscando al mítico maestro de la magia, el sinpar Akbarr. La temática es fundamentalmente humorística

<Urbatain> ¿Por ke hiciste tal despropósito?

<Akbarr> ¿¿¿Despropósito??? (el enano mira de reojo al entrevistador mientras afila su hacha). ¿Cuál de ellos, hacer la aventura o hacerla cómo?

<Urbatain> ¡¡¡Es broma!!!

** Urbatain se lanza asi mismo un hechizo de inmortalidad.*

<Akbarr> jajaja

<Urbatain> ¿Por qué la hiciste?, inspiraciones, ¿por qué hacer luego el remake?

<Akbarr> La primera versión la hice para probar el PAWS. ya que me había gastado la pasta, algo tenía que hacer. Al principio me inspiré en una partida de rol que había jugado, en la que un personaje que hacía de enano se puso el rol de pirómano y nos reimos muchísimo. El "remake" lo hice porque vi que con muy poco esfuerzo la aventura podía mejorar muchísimo. Cuando vi que la conversión fue tan fácil y rápida no pude reprimirme... a partir de ahí todo fue en plan "bola de nieve"

<Urbatain> ¿Habrá segunda parte?

<Akbarr> No lo sé. Ahora mismo me tienta, porque me lo he pasado muy bien haciéndola. Desde luego, si la hiciera tendría que ser otra vez con mi hermano, que así es mucho más divertido.

<Urbatain> ¿En tal caso?, ¿qué parser estás tanteando?

<Akbarr> La haría en Inform, sin ninguna duda, para Glulx

<Urbatain> ¡Pero eso no tiene sonido! ¿o si?. ¡Es lo que le falta a Akbarr!

<Akbarr> Te equivocas, Glulx tiene soporte para sonido

<Urbatain> Entoces genial. Cuñentame un poco, cómo fue el desarrollo de Akbarr PC.

<Akbarr> Primero me puse a hacer la conversión con el SKC (por culpa de Lumpi, que me propuso hacerlo). Después, le comenté a mi hermano, Adr, la posibilidad de seguir y él me dijo que él haría los gráficos. Ya estaba pillado, había que hacerlo. Poco a poco, fuimos haciendo una lista de cosas por mejorar. Lo más importante era lo de las muertes, eso no podía quedar así. Al final, nos lo pasamos tan bien que terminamos de hacer todo lo que había en la lista y nuevas cosas que se nos iban ocurriendo... Durante el juego nos echó una mano Mojón haciendo algunos gráficos. Luego, el Clérigo Urbatain probó la aventura (y además a fondo, el muy capullo)

<Urbatain> Bueno después de esta publicidad tan descarada... ¿el Clérigo? no le conozco.... Bueno, te voy a dar la posibilidad de votar tu propia aventura de forma no oficial claro ;). Empieza por ¿ORIGINALIDAD?

<Akbarr> Uffff... no es muy original que digamos: 6

<Urbatain> Ummmmmm ¿CALIDAD DE TEXTO? (pfff pfff jaja)

<Urbatain> Es coña

<Akbarr> No es un texto muy literario, pero sí divertido, así que me voy a poner publicitario: 9

<Urbatain> Alaaaaaaaaa

<Akbarr> (no tengo abuela)

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Akbarr> Ahora se pueden examinar un montón de cosas, y creo que responde bastante bien a órdenes lógicas (?): venga, siguiendo con la publicidad, un 8 (si yo no pongo bien mi aventura, nadie lo hará) :-)

<Urbatain> Eso seguro... ejem. ¿Juego Limpio?.

<Akbarr> Bueno, bueno, ahí también ha ganado mucho. La versión antigua no podría pasar de un 2 (y sería yo el que se lo diera), pero ahora,,, venga, otro 8, ¡que corra el vino!

<Urbatain> Eso se lo dirás al jodio enano... (no te digoooo)

<Akbarr> (ejem)

<Urbatain> ¿Se ADECÚA A LOS LÍMITES? ¿Es una breve en toda regla?

<Akbarr> Bueno, ahí ya ni con publicidad. Es evidente que no se adecúa a los límites. No es muy larga, pero tampoco entra en el número de localidades y objetos/PSI de referencia. Pero espero que la gente tampoco se pase mucho con esto...

<Urbatain> Si pero eso es una chorrada, la verdad es que es breve breve y con fundamento

<Akbarr> ¡Gracias! <snif>

<Urbatain> Y por último la VALORACIÓN GENERAL ¡¡¡tachán!!!

<Akbarr> La valoración general debería aumentar gracias a algunos detalles como la gran ambientación que dan los gráficos, pero por otro lado disminuir por lo de la brevedad. Como sigo sin tener abuela, olvidaré la longitud y me pondré un 9 para que el autor no se enfade

<Urbatain> ¿Y qué te han parecido tus contrincantes?

<Akbarr> Lamento decir que he podido ver poco hasta ahora. Batalla me parece un gran aperitivo. Rápido me parece muy divertida, un gran colofón. La del gusano es rara, pero tiene un estilo curioso, Y la de "playera" tenía muy buena pinta. Las demás no las he visto aún, pero por lo que he oido va a haber mucha competencia. A ver si entre todos conseguimos hacer un gran concurso.

<Urbatain> Eh! y Astral QUE?

** Urbatain afila una guadaña.*

<Akbarr> ¡Ah, es verdad!. ¡Perdón, perdón!. Astral es, de hecho, a la que más he jugado. Me han gustado mucho los cambios por sorpresa que tiene, y el sistema de lucha está realmente currado. <Urbatain> bueno bueno no hables mucho no me vayas a chafar el final :(

<Urbatain> Pos ya ta'.....

<Akbarr> Ah, sí, pues termina en que el asesino es...

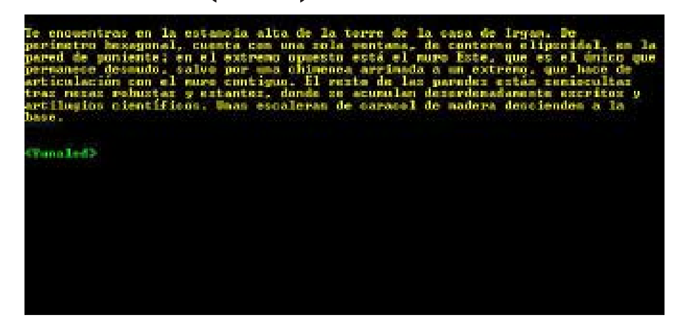
<Urbatain> El asesinado vas a ser tu como no te calles JAJAJA (risa demente). ¿Unas últimas palabras? ¿saludar?

<Akbarr> Sí, alea jacta est. Además, ya que tengo el micrófono, quisiera saludar a mi papá y a mi mamá que no están viendo esto ni lo verán. Y también quiero saludar a... ¡¡¡agh!!!

** Urbatain le corta la cabeza al sabio relamido este.*

<Urbatain> Bueno aqui termina esta trasmisión. Byes

DEL OTRO LADO (Jarel)



<Urbatain> Jarel, creador de aventuras tan 'aventuras' como 'Guarida Valshar' y 'Rimbleden' (la gran incomprendida de la Comp98).... Que ha participado en varias minicomps con: 'Nadie' (que esta me encanta...), 'En la sima del buho maldito' y 'El Genio'. Creador a su vez de rarezas para la Nanocomp como fué la ganadora '64', y de las mejores presentadas a ese concurso como fueron: 'La Biblioteca', 'El Metro' y 'Okigoli'. A su vez tiene una muy sabrosa web, que no digo la URL pa' obligaros a que leais el TXT que acompaña su breve participante. Aunque no pudo venir al chat, se ha prestado al interrogatorio por e-milio, cosa que tampoco está nada mal... Ahora nos llega con 'Del Otro Lado', participante de la brevecomp... (gracias a dios no tiene nada que ver con AOL de Lumpi XD), y que derrocha ese buen estilo 'Prince of Persia' que este colega sabe dar a sus juegos...

<Urbatain> Háblanos del juego que presentas ahora en la brevecomp, dime de ke va y to eso... ¿argu-

mento?.

<Jarel> Se desarrolla en dos mundos separados donde viven dos mellizos con una inusual sensibilidad psíquica. Cada uno en su mundo vive una existencia desgraciada y por ello deberán ayudarse para conseguir ser libres.

<Urbatain> ¿Has leido algo de Jesús Ferrero? Es por sus libros 'Opiun' y 'Belver Yin', este juego, y el estilo de escribir me recuerdan a esos magníficos libros...

<Jarel> No, no me los he leído, pero sólo por la curiosidad, máxime con esos nombres tan raros, me pillaré alguno cuando pase por la biblio, o sea a principios del siguiente mes ;)

<Urbatain> 'Opium' es el mejor (para mi), pero 'Blever Yin' va de dos gemelos o siameses XD, ese es el tuyo...

<Urbatain> ¿Que te motivó a hacerla?

<Jarel> Me rondaba por la cabeza el hacer una aventura con más de un personaje, herencia de "Head over Heels" y nada mejor que fueran dos hermanos unidos psíquicamente, para justificar el que cada uno supiere lo que hiciere el otro.

<Urbatain> ¿Cómo fué el desarrollo?

<Jarel> Como de costumbre, he utilizado mi intérprete DISAC, que me lo curré pa usarlo. A ver, la idea la tenia desde hace mucho tiempo son cosas de esas que apuntas en una libretilla porque quieras o no algún dia repasas la libreta y es divertido releer las tonterias que has escrito ;-), vale, pues era por Junio o Julio, y Daniel Cárdenas me propuso hacer una aventura en común para el concurso, ¡¡Guay!!,cada uno expuso varias ideas... y entre que no nos pusimos de acuerdo, entre que había que aprender Inform, y entre que más cosas pues al final no se hizo...y entonces decidí ponerme yo solo con una de mis ideas, la empecé antes de irme de vacaciones... el juego se quedó reposando un buen tiempo (como los buenos postres) y luego por septiembre cuando me vi de nuevo con ganas la retomé. Por Octubre le pasé una versión a Enrique Pimpinela (versión que espero que haya destruído), haber si me podia dar ideas porque no me gustaba nada lo que tenía hecho... no me dió ninguna idea ya que estaba muy ocupado... que conste que no me enfado, de hecho le mandé la aventura porque era intragable para mi ;), pero da igual porque a los pocos dias se me ocurrieron algunas cosas y parece que ya tenia mejor pinta, sólo me quedaba al final una gran duda: tenía la impresión de que habia hecho un pastiche, por esto de la falta de continuidad en la realización y por los sucesivos cambios de la idea global y atmósfera del juego que tenia en mente... (me refiero a que aspectos que desde el principio te propusiste tener muy en cuenta se te olvidan en beneficio de otros nuevos y la cosa va desvariando, desvariando... y al final te acuerdas de lo que pensabas al principio y ves que es diferente, -¿es esto lo que yo

pensaba cuando la empecé?...no -... y que quizá los textos puedan reflejar esos cambios, lo cual no creo que quede bien)... aunque ahora que lo pienso, Las Llaves del Tiempo siguió exáctamente el mismo proceso que ésta, casi incluso creo que coinciden los meses de desarrollo ;-) En fin siento haberos aburrido tanto, pero Urbatain insistió en que me extendiera, como la mantequilla sobre la tostada y como las sombras al atardecer...

<Urbatain> JAJAJA ¡¡¡así da gusto entrevistar!!!

<Urbatain> Vota tu juego y porké das esa nota a cada apartado: ¿Originalidad?

<Jarel> 8. Detesto votarme a mi mismo, pero haré un esfuerzo.

<Urbatain> ¿Calidad del texto?

<Jarel> 6. Tengo la impresión de que no es muy uniforme, ya que hubo un gran parón en el verano.

<Urbatain> ¿Interactividad?

<Jarel> 9. Al menos lo he intentado ;)

<Urbatain> ¿Juego Limpio?

<Jarel> 7. Hay varias formas de acabar, así que seguro que encuentras una alternativa a ese sinsentido.

<Urbatain> ¿Se adecúa a los límites?

<Jarel> NOOO, en un principio si que se adecuaba, pero... luego se me ocurrieron más cosas y... ¡0 pelotero!

<Urbatain> ¿Valoración general?

<Jarel> chOCHO (8)

<Urbatain> La mejor nota que se puede dar... ;P... (manchas de baba...). Nomina un PSI y un puzzle de tu propio juego (mejor PSI y mejor Puzzle) y porqué

<Jarel> PSI: Ut. Pobrecito. Puzzle: La intervención de la araña.

<Urbatain> ¿Algo que opinar de los otros contrincantes?

<Jarel> A la mayoria ya los conozco o me suenan de otras aventuras o de haber escrito en la lista de correo, también hay tres que no conocía, quizá sean pseudónimos, en fin, tan solo diré cual propondría de ganadora por ahora...and the winniwinner is...El sentir del Gusano (pero se tendrían que currar un poco más la interacividad XD)

<Urbatain> Ultimas palabras, saludar a alguien...

<Jarel> Saludos; *Cárdenas: seguro que te arrepientes de que no hayamos hecho esta aventura entre los dos XD *Lumpi y Pimpi: gracias por organizar la Nanocomp que ha sido de lo más divertido que se ha hecho. *Pimpi solo: por NO testear mi aventura ;D *Lumpi solo: por sacar Al Otro Lado, obligándome a cambiar el título de mi aventura ;) *JSJ: Por tomar las riendas de el pesado carro (pesado porque cada vez lleva más gente dentro) que es el CAAD. *A los demás participantes (que no contrincantes) de ésta y las demás Competiciones de este año. *A todos aquellos interesados en las conversacionales y los desarro-

llos 'homeground' *A ti, lector de estas palabras que por los ojos te entran y por las hendiduras sinápticas te salen.

<Urbatain> Gracias y nos veremos las caras en la entrega.... ¡¡¡Salu2!!!

TARDE (Yokiyoki)



<Yokiyoki> (Nunca me han hecho una entrevista ¡que divertido!)

<Urbatain> YokiYoki es el creador de 'Una Noche Especial', que participó en la minicomp 2ª, ¿qué tal te fué entonces?

<Yokiyoki> Pues bien, era mi primera "aventura" y me llevé dos premios. La más jugable y... ¿o era uno?. creo que era porque era muy fácil :-). Bueno, la gente me envió críticas muy buenas, y yo también quedé satisfecho con el resultado. Tenía sonido, cosa que yo no había visto hasta entonces. En esta también lo quería poner, pero no me ha dado tiempo :-(

<Urbatain> Moooola, a ver si la juego. Y ahora vuelves a la carga con 'Tarde'

<Yokiyoki> sip

<Urbatain> ¿De ke va el juego?

<Yokiyoki> 'Tarde' también es un proyecto que tenía desde hace años, pero que no había llevado a cabo hasta ahora. En él te metes en el papel de una criatu-

rita de siete años que se levanta tarde una mañana más y tiene el tiempo muy ajustado para llegar al cole y tiene que hacer un montón de cosas antes de irse. Es una carrera contra reloj. Seguro que nadie se la acaba a la primera. El Tiempo es muy limitado. Además sus padres son "un rollo" bastante normales.

<Urbatain> ¿Una buena crítica a la familia no?

<Yokiyoki> No, no es una crítica. Es simplemente una parodia de situaciones que se me han dado a mí o a conocidos,, o las he oído. Para mí es un problema levantarme por las mañanas y siempre me levanto tarde. Y a veces es una auténtica aventura poder hacerlo todo a tiempo.

<Urbatain> ¿Cómo fué el desarrollo del juego?

<Yokiyoki> Pues me ha llevado bastante tiempo, porque tenía muchos planes en él que al final no he podido incluir, y hacer los gráficos me llevó, también, bastante tiempo. Por ejemplo, que los psis fueran un poco más listos, que charlaran, meter sonido... quizá para la próxima version

<Urbatain> ¿Qué parser usaste?

<Yokiyoki> He usado el NMP, que además de ser PAWSlike (perdón por el anglicismo ;-) tiene características multimedia, lo cual es algo que me interesa mucho. Me gustan mucho los dibujitos (¿lo he dicho ya antes?)

<Urbatain> ¿Y por ké la hiciste?. ¿Qué te motivó a ello?...

<Yokiyoki> Desde hace años me gustan las aventuras conversacionales, y programar, y hace también años se me ocurrió que de algo tan simple como salir de casa se podía sacar un entretenimiento de este estilo. Tenía un guioncillo, casi un relatito corto, hecho, y seguramente estaba esperando a alguien que me empujara, como por ejemplo el concurso de breves del CAAD. Ya he hecho una mini, una breve, tengo otra mini a medias... quizá ahora me toca una "grande"

<Urbatain> Claro XD. Bueno... ahora te voy a 'obligar' a que votes tu propia aventura....

<Yokiyoki> ¿ein? ¡Nooooorrrrl ¿por qué?. (Bueno, vale, me bajo lo pantalones... ;-)

<Urbatain> Respóndeme a cada una de las categorías y porké te das esa nota ;). ¿ORIGINALIDAD?

<Yokiyoki> 10 porque nunca había visto nada parecido

<Urbatain> JAJAJA ten cuidado que en esta comp se han visto cosas muy raras....

<Yokiyoki> Ya

<Urbatain> ¿CALIDAD DE TEXTO?

<Yokiyoki> He puesto mucho cuidado en el texto, aunque es mucho menos del que me gustaría y no he podido depurarla a fondo (¿te suena?), y aún así creo que se me escapa algún plural mal puesto. Pero creo que no está mal del todo. Le quito medio punto por la escasez de texto y otro medio por lo que se me haya escapado. Un nueve

<Urbatain> ¡JOPE! ¡otro que no tiene abuela!

<Yokiyoki> Jolín. Soy sincero. ¿Eso no se valora? (Es broma)

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Yokiyoki> También he puesto mucho cuidado, y una vez más no me ha dado tiempo a programar todas las acciones que me gustaría. Sin embargo, tiene algunos detalles de la interactividad que me gustan y no revelo, pero faltan verbos que tiene Inform ;-) y quería poner, como oler, por ejemplo, que me hace mucha gracia. Aún así, creo que casi todas las cosas lógicas se pueden hacer o al menos tienen una respuesta coherente. Ah, se me olvidaba: tiene un detalle que quizá a la gente no le guste.

<Urbatain> ¿Cual?

<Yokiyoki> Que no salgan las descripciones de los sitios nada más entrar. Que haya que mirar para que salgan.

<Urbatain> Ummmmm bueno a mé eso me ha gustado

<Yokiyoki> Lo he hecho porque se supone que conoces tu propia casa. Pero seguramente tenga críticas. Yo entiendo por "lógica externa", entre otras cosas, eso.

<Urbatain> ¿Entonces que nota te das?

<Yokiyoki> Ah, la nota: otro 9 XD

<Urbatain> Jope vas a ganar....

<Yokiyoki> Ya.

<Urbatain> ¿JUEGO LIMPIO?

<Yokiyoki> Ufffff... no sé. Aquí me has dado. Yo no soy muy bueno jugando, y no sé calibrar bien si un puzzle es sensato o no. Puede que a mí me lo parezca y a otro no. En cualquier caso, son chorraditas lo que hay que hacer. Un 7

<Urbatain> ¿Se adecúa a los límites?

<Yokiyoki> En todo menos en el número de objetos y en lo del tiempo (no puedo saber si alguien no la va a acabar en dos horas). Tiene demasiados objetos, pero ya había quitado ocho o diez y no me daba la gana quitar más. Estaba muy contento con mi mundo creado. Supongo que otro siete o algo así.

<Urbatain> Y, ¿VALORACIÓN GENERAL?

<Yokiyoki> Valoración general no puedo ser objetivo. Me ha costado mucho esfuerzo y la valoro mucho (con todos sus fallos). Esta versión, un nueve. La próxima, un diez

<Urbatain> XD como todos... ¿Nominaciones especiales para tus PSIs o pa algún puzzle?

<Yokiyoki> No. Al final me han quedado muy sosos. Pero si tuviera que nominar a alguno, sería la madre. Me hace gracia que siempre esté al quite.

<Urbatain> ¿Y puzzle?

<Yokiyoki> Los puzzles no. Son muy simples. Quizá haya algún problema de "frase exacta", pero he intentado que no fuera así dentro de mis limitaciones temporales.

<Yokiyoki> Además, el juego entero es un gran puzzle. Visto así, quizá sí. Al juego entero lo nominaría a mejor puzzle.

<Urbatain> JAJAJA

<Yokiyoki> XD

<Urbatain> ¿Has jugado a tus contrincantes?

<Yokiyoki> A algunos, de momento, y he visto un nivelazo que me ha dejado atónito. Y voy a ser igual de generoso en mis votaciones a los demás que a las mías. De momento me ha ENCANTADO "Akbarr", y "B1" está muy graciosa, pero no he jugado a todas. De "Astral" no digo nada que es de la rana Gustavo (el reportero más dicharachero de Barrio Sésamo)

<Urbatain> JAJAJAJA ok, pero no te cortes no te cortes: dime cosas bonitas...

<Yokiyoki> ;-) Me está gustando, pero todavía no me he puesto en serio. Basta.

<Urbatain> JAJAJA ok

<Yokiyoki> Los textos están muy bien

<Urbatain> ¿Quieres decir algunas palabras por último, saludar, etc?

<Yoqui> Ya lo he dicho antes. Que me he quedado atónito con el nivel de los trabajos presentados, y que entre todos nos estamos poniendo el listón altísimo. Quizá aquí no haya la cantidad de "IF" que en los países anglosajones, pero desde luego en calidad tenemos muy, pero que muy poquito que envidiarles. Y si seguimos así, al final nos copiarán. Que gane el mejor, pero creo que hemos ganado todos.

<Urbatain> Ok gracias por venir...

** Urbatain duda si matarlo o no, le ha caido bien :_)*

<Yoqui> ¿Por qué me vas a matar? Con lo bueno que soy...

** Urbatain lo mata por preguntón.*

<Urbatain> Bueeeeno ¡otro menos!

<Yoqui> jur jur jur, jo, dime argooo ahora soy un zombi XD

** Urbatain saca la barra de hierro y le vuela la cabeza de un sopapo.*

** Yokiyoki mueve las manos en el vacío por encima de su cuello, antes de darse media vuelta, coger su cabeza y largarse corriendo...*

ABALANZATE (Sirrus)

```
En la extraña cámara circular                    Punt.: 0     Movim.: 1
subterráneo tan anodino como este?

Abalánzate
Un acertijo clásico implementado en forma de IF por Sirrus
(bajo la atenta supervisión de Zak McKraken)
Te recomiendo que teclees INFO antes de "abalanzarte" sobre el acertijo...
Revisión 1 / Número de serie 001116 / Inform v6.21 Librería 6/10E

En la extraña cámara circular
Y aquí estás ahora, atrapado en esta pequeña estancia circular excavada en la dura roca. A tus
espaldas, la losa que se cerró nada más entrar tú, tapando el estrecho pasadizo que daba acceso a este
maldito lugar. Y enfrente, en el centro exacto de la habitación, esa mesa de piedra (o quizás sea un
altar), extrañamente iluminada por Dios sabe qué. En las curvadas y casi lisas paredes, ni una sola
antorcha, ni nada parecido que pueda dar luz. Y, sin embargo, puedes ver, aunque no lo suficiente para
distinguir con claridad todo lo que te rodea. ¿Qué clase de magia es esta? Porque sin duda se trata de
magia. ¿Qué pintan si no esos extraños símbolos en las paredes, o ese instrumento tan esotérico sobre
el altar?

En el centro del altar de piedra reposa una bonita balanza fabricada en plata, con sus dos platillos
descansando en perfecto equilibrio.

También sobre el altar, cerca de la balanza, hay una pequeña cajita de madera con doce bolas
metálicas dentro.

>_
```

<Urbatain> ¿Hacemos la entrevista?

<Sirrus> Bueeeno

<Urbatain> Vale, pues este aventurero es Sirrus, implementador del problema lógico que nos presenta en AbalanzatE. También hizo la traducción de I-O de Adam Cadre, asi que dadle las gracias... Háblanos de tu breve...

<Sirrus> La verdad es que no había hecho antes ningún juego y no estoy muy seguro de poder considerar a Abalánzate como un "juego", realmente es más bien un experimento. Ya he dicho alguna vez que ni siquiera la programé pensando presentarla a la Brevecomp.

<Urbatain> ¿De qué va el juego?

<Sirrus> El juego consiste simplemente en un acertijo de lógica bastante conocido. He intentado darle un trasfondo cercano a la IF, pero nada más. Seguro que muchos de los que la jueguen ya conocerán el problema que se plantea en ella.

<Urbatain> ¿Que trasfondo es ese?. ¿Cual es la máscara del argumento? (¡¡contesta a esto plis!!), ¿y por ke la hisciste?, ¿qué fué lo que te motivó?

<Sirrus> Nada más que probar un poco el lenguaje Inform y ver qué se podía hacer con él. Hacía poco tiempo que me habían planteado ese acetijo, aunque ya lo conocía de antes y me pareció que sería interesante implementarlo en un minijuego y bueno, luego la gente lo vió y me animó a enviarlo al concurso de breves, aunque esa no era la idea inicialmente, como ya he dicho.

<Urbatain> Si, la verdad es ke mola

<Sirrus> ¿A tí tb te lo pasé? no me acordaba... :)

<Urbatain> ¿Cómo fue el desarrollo?, ¿fué difícil?, ¿necesitaste ayuda? ¿algún tester?

<Sirrus> Jeje, supongo que huelga comentar que Zak me ayudó mucho al hacerla. El juego tenía inicialmente bugs que... bueno, eso no es muy correcto más bien habría que decir que *la librería* tenía bugs en lo que se refiere al uso de plurales, es decir, a objetos prácticamente idénticos y esto ocasionaba problemas al querer coger varios de esos objetos (en este caso, unas bolas metálicas) a la vez: había problemas con comandos como "coge todo", "deja todo", "coge

cinco", etc. Afortunadamente, (parece que) los problemas ya se han resuelto

<Urbatain> O sea, que fué un experimento y encima ayudó a mejorar la librería...

<Sirrus> Bueno, Zak siempre ha dicho que la librería nunca ha salido de estado beta ;) y como se puede ver por los mensajes de la lista de correo de InformatE, siempre se descubren detalles de vez en cuando. Además, como este era el primer juego en castellano que hacía uso de los plurales en Inform, era lógico pensar que podría haber algún problemilla

<Urbatain> Modestillo el tio... Bueno ahora quiero que votes tu juego.... XD

<Sirrus> uffff

<Urbatain> ¿ORIGINALIDAD? y porké ese valor

<Sirrus> ¿De verdad tengo que hacerlo? ;)

<Urbatain> Sip JAJA

<Sirrus> Mmm veamos...

<Urbatain> Dispara

<Sirrus> Digamos que un 6... en principio, la premisa de un aventurero metido en un dungeon no es muy original... pero como no recuerdo ningún puzzle parecido a este ahora mismo... eso se suma a la originalidad.

<Urbatain> Si, pero ¡si encima es un puzzle clásico...!, ¡es broma! XD ¡como breve es original!

<Sirrus> Además, el juego hace un uso bastante novedoso, a mi parecer, de la sección de "curiosidades"

<Urbatain> ¿CALIDAD DEL TEXTO?

<Sirrus> Uf... bueno, me gusta pensar que está bastante bien escrito y desde luego no tiene faltas de ortografía, pongamos un 7

<Urbatain> INTERACTIVIDAD (este es tu plato fuerte...)

<Sirrus> ¿Mi plato fuerte? ¿en serio? mmm, es cierto que las bolas se pueden manipular (eh, no pienses cosas raras ;) de muchas maneras.

<Urbatain> JAJAJAJA

<Sirrus> Me refiero a que hay una cierta flexibilidad a la hora de coger una o varias, dejarlas, ponerlas aquí o allá.

<Urbatain> XD, pos a eso me refiero.

<Sirrus> Pero, aparte de eso, no hay mucho más que se pueda hacer en la aventura, digamos un 6 (a la interactividad) y ya lo estoy inflando un poco, creo ;)

<Urbatain> Lo dicho... ¡un tio modesto!. ¿JUEGO LIMPIO? (este no es tu plato...)

<Sirrus> ¿¿¿Juego limpio no es mi qué?? pero si yo creo que es lo mejor de la aventura... tienes un acertijo claramente planteado, y tienes que resolverlo usando la lógica.

<Urbatain> Siiiiiiii con un tiempo ¡¡¡ilimitadísimo!!! JAJA.

<Sirrus> No tienes que hacer nada extraño, adivinar el verbo, ni nada por el estilo.. ah, ¿de verdad es tan

limitado? ;)

<Urbatain> El semidios es un ¡mamón! JAJA.

<Sirrus> ¿Comorrr?.

<Urbatain> Sólo un poquito... no te enfades.

<Sirrus> Bueno, me gustaba que fuera un poquito cabrón, sí :) pero si no te sale a la primera, sólo tienes que reiniciar y ya está...

<Urbatain> ¿¿SE ADECUA A LOS LIMITES??

<Sirrus> Pues yo diría que sí, si te digo la verdad, ahora mismo no recuerdo cuáles eran los límites...

<Urbatain> 6 locs y 12 objs.

<Sirrus> Pero vamos, un juego de una sola localidad...

<Urbatain> Si pero si lo miramos al revés...... no se adecua por ser mini, ¿no te parece?.

<Sirrus> Bueno, sí, tiene 12 objetos, pero ¡son todos iguales!. Mmm es que aquí no está claro lo que se debe votar...

<Urbatain> Ummmmm si imagino que cada uno votará lo que pueda...

<Sirrus> Yo pensaba que si una aventura se mantiene sin rebasar los límites impuestos de localidades, etc, debería recibir un 10,¿no? e ir bajando la nota cuanto más se aleje (por exceso) de esos baremos

<Urbatain> Si, verdaderamente tienes toda la razón. Bueno..., ¿VALORACIÓN GENERAL?

<Sirrus> Esto... venga, un 6, porque soy así de guapo

<Urbatain> Jejeje JAJAJAJA (risa diabólica...) ¡¡¡por ahora eres el más modesto....!!!, o estricto, según se mire!!!

<Sirrus> ¿Ah, sí?

<Urbatain> Vale pero aún no he acabdo contigo.

<Sirrus> Oh, no.

<Urbatain> ¿NOMINARÍAS TU AVENTURA para mejor PSI o MEJOR PUZZLE?

<Sirrus> Sí, para mejor PSI, fijo, vamos xDD el capullo de la voz.

<Urbatain> MEJOR PSI: dios mamón de ABALANZATE

<Sirrus> Gana seguro xD

<Urbatain> ¿Y a puzzle?.

<Sirrus> Oye, que era coña, eh ;). A puzzle, no sé qué decir... creo que la implementación es buena, pero de todos modos no es un puzzle original.

<Urbatain> Bueno pero la cuestión no es esa

<Sirrus> es que todo esto depende mucho de con qué lo compares.

<Urbatain> Si el puzzle mola, mola, aki o en china

<Sirrus> No sé si es la cuestión o no... pues sí, lo nomino, qué huevos.

<Urbatain> ¿Has visto las breves contrincantes?

<Sirrus> No, he estado ocupado con la IFcomp de los guiris... ;)

<Urbatain> Ya por último: ¿Quieres decir una últimas palabras? saludar... pedir ayuda, etc

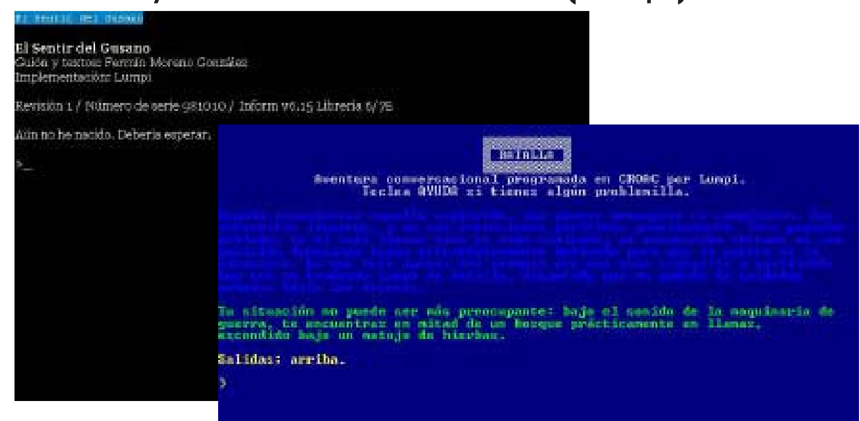
** Urbatain afila la guadaña.*

<Sirrus> Mmm. Aprovecho para saludar a mi papá y a mi mamá, ¡que me estarán leyendo! (más bien no), pues no sé... que suerte a todos los participantes y que gane el mejor... (aunque eso suena tan tópico)

** Urbatain asesta un tajo mortal al cuello de este semidios mamoncete.*

<Urbatain> Bueno otro más que ha caido... a ver quien es el siguiente....

BATALLA y EL SENTIR DEL GUSANO (Lumpi)



<Urbatain> Lumpi, el creador de Sentir de Gusano y Batalla que se presentan a la comp. El Creador de rarezas como AOL, Mundo Desconocido, y otras 'cosas raras' más....

<Urbatain> Háblame de Batalla.....

<Lumpi> Batalla es un engendro que presenté a los dos o tres días de convocarse la brevecomp para "abrir boca" al personal. La verdad es que cuesta MUY poquito terminarla (aunque hay alguno que otro que se ha atascado... X-). El universo de esta aventura es bastante surrealista.

<Urbatain> ¿Y de ke va?.

<Lumpi> Desde siempre, la rivalidad (siempre sana) entre los distintos parsers españoles, ha sido un tema bastante importante en el mundillo aventurero de este país. Por eso, no pude resistirme a recrear una fantástica "guerra de parsers" y "psilizar" a personajes como

los legendarios :) JSJ y Zak. En esta “guerra”, el mundo está dominado principalmente por informitas y sintácticos, además de otras facciones minoritarias. En principio, encarnas el papel de un joven “en apuros” y el desarrollo y el final ya no lo puedo contar o mejor dicho, los finales... porque hay varios finales, ¿verdad? ;)

<Urbatain> ¿? ¡¡¡Ni idea!!! tendré que rejugarla JAJAJA

<Lumpi> Se ve que no respondistes a la encuesta que propuse en la lista jaja

<Urbatain> ¿Qué encuesta?

<Lumpi> Después de presentar batalla a la brevecomp propuse una encuesta en la lista acerca del juego, la pregunta era: ¿por qué bando has sido capturado?

<Urbatain> AJJAJAJAJA

<Lumpi> La gente se animó y respondieron muchos! desde aquí, muchas gracias a todos ellos. Daniel Cárdenas parece que “escapó” de todos los bandos

<Urbatain> ¿?¿?¿?¿

<Lumpi> Ya que debido a un misterioso “bug” del juego no fue capturado por nadie.

<Urbatain> ¡¡¡otia!!! JAJA

<Lumpi> Eso será que le tienen mucho respeto :)

<Urbatain> ¿Se colgó?.

<Lumpi> Si, un bug miserable, que arreglaré un día de estos XD.

<Urbatain> ¿Cómo fué el desarrollo del juego?

<Lumpi> La verdad es que Batalla la programé en muy poco tiempo, me parece que fueron dos o tres días... soy bastante perezoso XD. Para hacerla tuve que rescatar un antiguo parser en pascal que programé hace ya algunos años y que dentro de poco formará un bando importante en la guerra ;)

<Urbatain> Si, eso espero ;). ¿Y GUSANO?

<Lumpi> Poco puedo hablar de esta aventura, ya que yo sólo soy el implementador. Todo el mérito lo tiene F.M.G, excelente escritor lovercraftiano que un día me envió por mail un detallado quión que adaptaba esta obra (El Sentir del Gusano es un relato de F.M.G.) a aventura conversacional (F.M.G. llamaba a esto “parsealizar :). En dos o tres días (hay que ver lo flojo que soy X-), la aventura estaba “semilista”, con muy poca interactividad y muchos bugs, pero ya era terminable a pesar de que aún me quedaba tiempo para retocarla, no lo hice hasta el último día antes de que terminara el plazo o mejor dicho, la última tarde X-) y eso que tuve un betatester perdido por ahí.

<Urbatain> ¡¡¡QUE FLOJO!!!. Sí, nunca ME haces caso :(

<Lumpi> El tiempo, el tiempo...

<Urbatain> ¿Cuál es el argumento de Gusano?

<Lumpi> en el Sentir del Gusano tomas el rol de un gusano

<Urbatain> ¡Puarj!

<Lumpi> La calidad de los textos es muy buena y los puzzles son muy sencillos (yo emplearía el término ese, "puzzleless" pero a lo bestia)

<Urbatain> Bueno... ahora to voy a otorgar el privilegio único ;) de votar tus creaciones.... olvidemos los gusanos y...

<Urbatain> Empezemos por BATALLA....

<Lumpi> Pues está claro todas las aventuras con un 10 en todos los apartados. Jeje es broma. A ver... originalidad en batalla, creo que le daría un 7, por lo curioso de la situación.

<Urbatain> CALIDAD DE TEXTO...

<Lumpi> (Como odio autovotarme...). En calidad de texto un 6

<Urbatain> ¿Por?

<Lumpi> Hay muchas aventuras con textos mejores en la brevecomp y la verdad es que no me esmeré mucho en retocar la literatura en esta aventura (una rima).

<Urbatain> INTERACTIVIDAD.

<Lumpi> Uf... un 2, en Batalla la interactividad es MUY BAJA

<Urbatain> Di más bien que es la Fotopía española ;)

<Lumpi> Más bien se trata de otra aventura tipo Fotopía.

<Urbatain> JAJAJAJAJAJA

<Lumpi> Si, me has leído el pensamiento jeje

<Urbatain> Interactividad Fotopía=0 ¡¡¡suspenso Cadre!!!.

<Lumpi> Je je

<Lumpi> Si, pero en calidad de texto un 20 :)

<Urbatain> Bueno eso se lo pasamos a Zak por buen traductor ;)

<Lumpi> Pero ¡no compares fotopía con batalla! no le llega ni a los talones.

<Urbatain> ¿JUEGO LIMPIO?

<Lumpi> Juego limpio... vaya apartado X-), creo que un 7, no he metido ningún puzzle "raro".

<Urbatain> ¿SE ADECÚA A LOS LIMITES?

<Lumpi> Si, perfectamente, en este apartado voy a darle una puntuación alta: 8.

<Urbatain> ¿VALORACIÓN GENERAL?

<Lumpi> (Un momento me han llamao por el móvil)

** Urbatain afila la guadaña*

<Lumpi> XDDD

** Urbatain de un golpe ensarta el móvil de Lumpi, mientras este se vuelve a sentar acojonado...*

<Lumpi> Esto me recuerda a cierta aventura de la nanocomp... je je.

<Urbatain> ¡¡¡CONTESTA!!! ¡GUSANO!

<Lumpi> ¿Por dónde íbamos?, valoración general... un 5, ni fú ni fá.

<Urbatain> ¿Tan baja?

<Lumpi> La aventura es entretenida, pero no es

nada del otro mundo... como te dije, solo es una “intro” a la brevecomp

<Urbatain> a vale, JAJA esto si que va a ser bueno: ¿NOMINARÍAS a mejor PSI alguno de BATALLA? (de mejor puzzle ni hablamos...), jajajaja ¿Zak o JSJ?

<Lumpi> ¡Jaja! a ninguno: el mejor es Carlos Sánchez xD

<Urbatain> Vale... JAJAJA

<Lumpi> Por fusilar a miles de aventureros... jeje un psi realmente inteligente :)

<Urbatain> AHORA vota a GUSANO

<Lumpito> Bueno, esto ya es otra cosa.

<Urbatain> ¿Originalidad?.

<Lumpito> Ya no tendré que “autovotarme”. En 8 el argumento de gusano es bastante inédito

<Urbatain> ¿TEXTO?

<Lumpito> Ahí gusano se lleva la palma, un 9.

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Lumpito> Uy uy uy... otro 2

<Urbatain> ¿Por?

<Lumpito> Por lo mismo que batalla, no se puede hacer casi nada, yo sólo me limité a programar lo que me dieron eh... :)

<Urbatain> No es excusa... ya sabes lo que opino....

<Lumpito> La culpa es del tiempo.

<Urbatain> ¿JUEGO LIMPIO?

<Lumpito> Juego limpio... un 6, hay algunos verbos traicioneros.

<Urbatain> ¿LIMITES?

<Lumpito> Un 9

<Urbatain> ¿VALORACION GENERAL?

<Lumpito> Un 6 , le falta interactividad y algunos detalles.

<Urbatain> MEJOR PSI ni hablamos y ¿MEJOR PUZZLE?

<Lumpito> Si, si mejor psi: el pobre hombre que tiene que aguantar al gusano en su cuerpo.

<Urbatain> JAJAJAJA

<Lumpito> y mejor puzzle... pues el último ;)

<Urbatain> Ok, un tupido velo...

<Urbatain> ¿Has jugado a tus contrincantes?

<Lumpito> A muy pocos...

<Urbatain> Entonces olvídalo... ;)

<Urbatain> ¿Unas últimas palabras? >-[

** Urbatain saca la guadaña.*

<Lumpito> Si, desde aquí agradecer a todos los que hicieron y hacen posible la celebración de estos concursos ya sean jugadores, participantes, organizadores,... etc, y animar a todos a participar en la próxima! :)

** Urbatain rasga el aire y se lleva por delante la cabeza de Lumpi.*

<Urbatain> Bueeeeno uno menos...

SÍNCOPE (M.E.B.)

El Califa de Bibazonia es un gran aficionado a las aventuras conversacionales, y todos los años participa en el concurso organizado en un vecino reino bárbaro, pero la verdad es que sus aventuras son realmente malas y esto le cabrea mucho.

Cierto día sorprendió a un artistilla pobretón engatusando a una de sus hijas. Se disponía a ejecutarle cuando su consejero le habló de las dotes creativas por las que el muchacho era conocido. Tal fue así, que el califa le propuso un trato: crear para él una aventura que compitiera en el Concurso de Aventuras Breves del CAAD.
El joven respondió:
—Vale tío.
Entonces el califa ordenó:
—¡¡¡ Enviadle a LA SALA DEL PARSER !!!!

<Urbatain> M.E.B. fue de los primeros, junto con Batalla, Runia y Ladrón, en presentar algo para la brevecomp. Fue Síncope, una breve bastante original, si no la que más.

<MEB> Eso se lo dirás a todas...

<Urbatain> Por supuesto usa pseudónimo y prefiere permanecer en el anonimato hasta el día de la entrega de premios. ¿De qué va tu juego?

<MEB> Tienes que hacer una aventura conversacional para la Brevecomp por la cuenta que te trae, para ello cuentas con el mejor parser del mercadillo. El objetivo del juego es hacer una aventura de Puta madre.

<Urbatain> ¿Por qué la hiciste?

<MEB> Para abrir boca

<Urbatain> ¿Cómo fué el desarrollo de la misma?

<MEB> Fue programada en Zé, y no en Pascual, en muy poco tiempo, ya que no tenía más pretensiones que abrir boca, como digo un poco más arribota.

<Urbatain> Vota tu juego y porké das esa nota a cada apartado: ¿Originalidad?

<MEB> 10 porque ya que me dan la posibilidad de votar no voy a ser timidillo.

<Urbatain> ¿Calidad del texto?

<MEB> 9

<Urbatain> ¿Interactividad?

<MEB> 5

<Urbatain> ¿Juego Limpio?

<MEB> 10, creo que todo está muy claro, además le pasé la Vileda antes de enviarlo.

<Urbatain> ¿Se adecúa a los límites?

<MEB> 10 y si no se adecúa la culpa es del jugador, no del programador.

<Urbatain> ¿Valoración general?

<MEB> 6 (tiene poco contenido)

<Urbatain> Nomina un PSI y un puzzle de tu propio juego y porké

<MEB> ¡¡¡No hay PSIs!!!. El puzzle mental que cada uno se haga intentando averiguar el sentido del juego.

<Urbatain> ¿Algo que opinar de los participantes?

<MEB> Creo que ha sido un competición variada, hay de todo: aventuras largas, remakes, arcades, aventuras ultracortas, poesia, misterio, guasa, htmls... eso es bueno

<Urbatain> Ultimas palabras, saludar a alguien...

<MEB> Si, mira, voy a saludar a toda la gente que me está viendo ahora ¡¡¡EEEEOOOOOOoooo...!!!,

ejem, a la gente del mundillo y a todo aquel que desee ser saludado porque le haga ilusión.

<Urbatain> Enga, Saludos y adiós... ¡el día 16 te quitaremos esa máscara!

** Mientras se aleja MEB con su máscara de carnaval, Urbatain saca su inmensa Guadaña y de un certero sesgo, la cabeza del anónimo MEB cae hacia atrás, a las manos del satánico clérigo.*

** Urbatain se dispone a quitar la máscara al ser misterioso...*

<Urbatain> Aaaanda, pero mira quién es...

PLAYERA (José Baltasar García Perez-Schofield)

Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño. Puedes ver: Urbatain, jbgarcia. Salidas: salir, so, o, s, e, se, subir

jbgarcia ha llegado.

Dices, "Hola estamos en Castillo de Mundo CAAD y aki estamos con Baltasar García..."

Dices, "Dime, ¿has hecho antes otra aventura?"

jbgarcia dice, "Si, claro he hecho otras aventuras. Quieres que te comente un poco sobre ellas?"

Dices, "Si"

jbgarcia dice, "Por cierto, mejor llámame baltasar"

Dices, "Ok, Bastian Baltasar Bux"

jbgarcia dice, "Jeje .. simpático .. mejor llámame arquero, para crear ambiente. Mis primeras aventuras

antes de la llegada del PAWS, eran en BASIC, con gráficos vectoriales. No me perguntes por ellas. se han perdido, retomé el mundo de la aventura con Cacahuete, aceite y Sal"

Dices, "¿Eso fue en la NANOCOMP no? ¿ganaste algún premio?"

jbgarcia dice, "Pues no, pero quedó finalista en un par de clasificaciones. Fue una pena"

Dices, "Ahora hábalame de la aventura que presentas a concurso"

jbgarcia dice, "Es una aventura costumbrista, nada de Dragones ni mazmorras. Del tipo de la del tren presentada en este mismo concurso."

Dices, "¿Qué argumento tiene?"

jbgarcia dice, "Encontrar el objetivo real del juego es parte del mismo, así que no lo desvelaré, el caso es que eres un trabajador que está pasando su último día en la playa"

Dices, "A eso me refería"

jbgarcia dice, "En la playa hay una niña, un poli, un barman en un bar (chiringuito)... ese tipo de cosas. La idea es (así como se descubrirá pronto), no volver a trabajar más."

Dices, "¿Por ké la hiciste?, ¿que te inspiró a hacerla?"

jbgarcia dice, "Mmmm ... es un proyecto viejo, que había empezado hace tiempo. Es un pry de hace algún tiempo. La hice, pero mucho más sencilla, en el mismo Parser con que hice Cacahuete, Sal y Aceite, es decir, el mío. Lo de la niña, por ejemplo, y el Bar no ha cambiado nada. Si me preguntas de donde me viene la inspiración, me temo que soy muy anárquico como para describirlo. Ah, bueno, sí que puedo decirte el verdadero motivo X-D ¿Lo quieres saber?"

Dices, "Si"

jbgarcia dice, "Soy profesor en la Escuela Superior de Informática de Orense (lo cuál quiere decir que cualquiera puede serlo), buscaba una práctica para la asignatura de tecnología de objetos, y se me ocurrió encargarles que hiciesen una Av. Conv. Como ejemplo, hice la version anterior de Playera"

Dices, "JAJAJA buena idea.... los alumnos de esclavos XD. ¿Como fué el desarrollo del juego?, ¿necesitaste ayuda o usaste algún tester?"

jbgarcia dice, "No, no necesite un tester. Lo hice con un Parser en C++ (el de CAS) y nada más."

Dices, "¿Y en INFORM?"

jbgarcia dice, "En Inform empecé ahora, después de CAS. A raíz de encargar esa práctica, descubrí el CAAD y todo lo demás"

Dices, "¿Y te ha costado mucho pasarla a INFORM desde C?"

jbgarcia dice, "No, pq la reescribí desde el principio, sólo me quedé con el guión"

Dices, "Ok, pues quiero que votes tu propia PLAYERA..."

jbgarcia dice, "Me niego a puntuar mi aventura"

Dices, "¡¡¡BUAF!!!. ¡¡¡TODOS LO HAN HECHO!!!, ahora dime que ves a tu favor o en contra en el apartado de ORIGINALIDAD"

jbgarcia dice, "Vale, creo que es MUY original"

Dices, "¿Calidad de texto?"

jbgarcia dice, "He tratado de que la calidad del texto fuese buena. Creo que eso es algo que debemos intentar todos, debemos erradicar las faltas de ortografía, y más allá, debemos desarrollar buenas técnicas de redacción."

Dices, "¿Interactividad?"

jbgarcia dice, "Ah, eso sería fantástico ... pero no creo que haya conseguido una interactividad especial, la normal en un juego IF hecho con un poco de cuidado"

Dices, "¿Juego limpio?"

jbgarcia dice, "Err... bueno, el personaje de la niña es bastante rastrero, pero esa es la idea. Los problemas creo que son lógicos, y se juega limpio con el jugador."

Dices, "O sea que, ¿es dificil sacar lo ke se debe de obtener de la niña no?"

jbgarcia dice, "Si, pq es una borde"

Dices, "Ok, quedáis avisados todos.... ¡¡¡cuidado con esa pequeña víbora!!!"

jbgarcia dice, "Sí, sí, es de lo peor... ¡lo ASEGURO!"

Dices, "¿Se adecúa a los límites?"

jbgarcia dice, "Si, se adecúa. Todo coincide con los límites"

Dices, "¿Y valoración general?"

jbgarcia dice, "Un 9,9"

Dices, "¡¡¡Miralo!!! ¡¡¡el que no quería votar!!!!, pero es que se le pilla cariño a las creaciones ¿eh?"

jbgarcia dice, "Es amor de madre, qué le voy a hacer X-DD"

Dices, "¿Nominarías a un PSI?"

jbgarcia dice, "Si, a la niña, pero no es muy inteligente"

Dices, "Bueno lo importante es que tenga carisma... ¿y un puzzle?"

jbgarcia dice, "Conseguir quela niña nos de lo que tiene que dar"

Dices, "¿Has jugado por encima al resto de participantes?"

jbgarcia dice, "Más o menos"

Dices, "¿Qué te han parecido?, asi por encima... ¿cómo ves la competición?"

jbgarcia dice, "No las he visto todas, pero creo que hay algunas que ni siquiera entrarán seriamente en el concurso, otras verán limitada su puntuación por: a) deficiencias técnicas y/o b) deficiencias de desarrollo y redacción de una historia, lo cuál esto último (lo primero es subsanable) está relacionado con la "habilidad" para escribir, la corrección ortofráfica y semántica ... etc. Desde aquí, un empujoncito a Akbarr, a ver si Andrés tiene más suerte."

Dices, “Pues ortográfica es con g no con f... Yo no estoy de acuerdo contigo, pero es una opinión tan buena como cualquier otra. ¿Deseas decir unas últimas palabras?, antes de terminar...”

jbgarcia, “Creo que tenemos que agradecernos a nosotros mismos todo lo que está hecho. Aquí no hay una fuerte organización detrás de todo, sino que son “listeros de a pie” los que están detrás de concursos, organización de eventos, actualización de noticias .. un poco lo que mantiene viva esta lista. Para mi aventura en particular, debo agradecer a Zak que haya traducido las librerías de Inform y que esté ahí para responder dudas. Para el CAAD en general, hay que recordar, valorar la labor de gente como JSJ o C.Sánchez. Y ... podría seguir hasta cubrir a todos los listeros.“

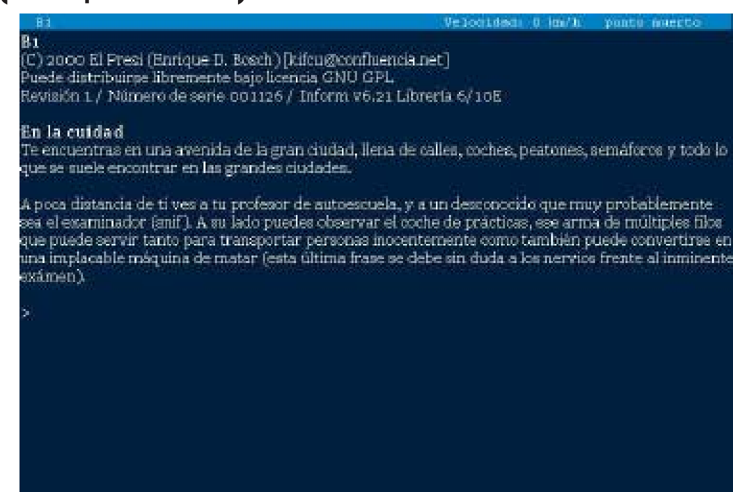
Dices, “Bueno, venga, hasta luego...”

** jbgarcia sale por la puerta.*

Dices, “Pues no va hacer falta matar a este Baltasar... ya que el solito se ha ido por la puerta, saliendo del castillo, y ya oigo a los lobos ir a por él.... JA JA JA JA JA JA”

** Urbatain rie como un poseso. Urbatain levanta los brazos mientras rie y rie con la mandíbula desencajada. Urbatain se eleva por los aires mientras rayos y centellas surgen por todo al rededor mientras grita, “¡SOLO PUEDE QUEDAR UNOOOOOOooooooo!”*

B1 (Enrique ‘Presi’)



<Urbatain> Ahora estoy con Enrique ‘Presi’ (que en el chat y en el MUD suele entrar con ‘kifcu’). Autor de ‘PAEE’, ‘SAEE’, ‘aparato’ y ‘lógica inversa’. Todas ellas presentadas a concursos de minis o nanos... Ganó el apartado a ‘Lo mas raro’ con ‘Imposible’, y ‘ZNA’ fue una de las que mejor puntuación obtuvo en general. Ahora viene con un experimento más raro aún si cabe: ‘B1’. Háblame de ‘B1’...

<Presi> Pues en realidad, ahora que no nos oye nadie... ;-) B1 surgió de una idea para una nano, pero vi que le podia sacar mas miga. Saqué una release 0, que en principio pretendía enviar al de nanos. Pero ya habia enviado 7 nanos, asi que me parecieron suficientes... Y la idea de B1 me gustaba, asi que me dije, si la amplio la puedo presentar a las breves, no tenía

ninguna otra idea para las breves...

<Urbatain> ¿Y de ke va el asunto?

<Presi> En cuanto a B1, es una aventura "de acción", no es una aventura pasiva. Nos convierte en un novato conductor que se esta sacando el carnet (el B1, de ahí el título). No hay mas guión. La acción se desarrolla tanto en la ciudad como en carretera. En la release 0 sólo había carretera.

<Urbatain> Y ¿de dónde sacaste tamaña idea? ¿Cual fué tu inspiración?

<Presi> Pues no lo se... fué en verano, cuando lo de las nanos.... las ideas surgían, en las cálidas noches....;-)))

<Urbatain> ¿Cómo fue el desarrollo del juego?

<Presi> Bueno, es el día del examen práctico, que no lo había dicho. Hay dos psis, el profesor de autoescuela y el examinador, en la release 0 sólo había profesor, en realidad era una práctica, no era examen, añadí la ciudad, con las bocacalles y los semáforos (operativos en la sub-release 001120), por un fallo de última hora no funcionan en la primera que mandé al concurso; y el psi examinador y un montón de objetos del coche, y otras tantas líneas de gramatica. Usé Inform 6.21, InformatE 6/10E, porque es el único que conozco y porque es multiplataforma. Y porque es orientado a objetos, lenguaje algo parecido a C... y muy flexible. ¡AH! por supuesto en Linux XP

<Urbatain> ¿Recibiste ayuda de alguien? ¿algún tester?

<Presi> No, sólo ante el peligro

<Urbatain> Hombre ZAK ¡¡¡si!!!

<Presi> Bueno, si, pero nunca mostrándole los verdaderos fuentes.

<Urbatain> JAJAJA ¡eh! ¡eh! que es todo mérito tuyo ¡SI SEÑOR! XD

<Presi> Siempre con casos hipotéticos... ;-)), y eso si, nadie la ha testeado aparte de mi mismo, es que si no, esa persona ya no puede votar, esta influenciada, pienso yo... es lo malo de los concursos.

<Urbatain> Puede ser, pero no está prohibido...

<Presi> Lo bueno es que se sacarán fallos y sacaré la release 2, que no entrará para concurso pero de lo que se trata es de hacer aventuas, ¿no?.

<Urbatain> Bueno, ahora te voy a permitir que votes tu propia breve...

<Presi> Puntuar, yo, ¿la mia?, imposible, igual me pondria un 10 que un 0, no lo sé.

<Urbatain> Mira... es obligatorio JAJAJA, empieza por ORIGINALIDAD y porqué.

<Presi> Hombre, original, al menos es... digamos que B1 puede ser el primer paso para lo que podría llamarse SCC: Simulador de Conducción Conversacional... ;-), incluso se podria hacer un módulo para si alguien quiere meter un pasaje de conducción dentro de su aventura... nota: random(10) tio, que no quiero puntuar la mia propia.

<Urbatain> Mira todos lo han hecho y han salido cosas interesantes.

<Presi> ¿Si?

<Urbatain> TE OBLIGO a votarte.

<Presi> Que malo que eres

<Urbatain> JAJAJA

<Urbatain> ¿Calidad de texto?

<Presi> Los textos no estan mal.

<Urbatain> Venga vale acepto barco.

<Urbatain> ¿Nada de notas ok?

<Presi> Bien.

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Presi> La interactividad no se si es buena o mala, pero es DISTINTA a todo lo que se haya visto, creo yo .

<Urbatain> Si pero yo creo que le falta un poco más de explicitud en los elementos a usar, por ejemplo los pedales y to eso.

<Presi> ¿Tú conduces?

<Urbatain> Es evidente que están ahí pero yo no sé conducir ;)

<Presi> Ah, es que eso es lo difícil: la gente que no conduce lo tiene chungo.

<Urbatain> Por eso yo echaba en falta cosas, pero ya le he pillado el truquillo ;) ya sé lo que es embragar aparte de las mujeres... XD

<Presi> Es como una aventura para escalar, el que no ha escalado en su vida no sabrá donde poner el arnés..., etc.

<Urbatain> Bueno, no olvides poner en la siguiente versión unas instrucciones para conducir... La falta o problemas de interactividad se solucionan en parte con una buenas instrucciones y ayuda.

<Urbatain> ¿JUEGO LIMPIO?

<Presi> El juego limpio no está mal: si giras donde no debes te la pegas, si haces cosas mal baja puntos. Aunque me han faltado muchas cosas por implementar: señales, intermitentes (están pero de adorno), tráfico, peatones cruzando... son cosas que se podrían añadir.

<Urbatain> Sería muy interesante que añadas esas cosas a B1 en el futuro... sería como el 'Test Drive', en cada versión más realismo. ¿Se adecúa a los límites? la verdad es que no me puedo ni imaginar cuantos objetos y localidades has gastado en esta simulación...

<Presi> ¿Cu´´ales eran los limites? ;-))

<Urbatain> Eran 12 objetos o PSIS y unas 6 localidades.

<Presi> Hay 2 psis, 2 localidades, objetos un montón, más de 12 seguro.

<Urbatain> JAJAJA o sea, ¿que te alejas un pelín de los límites no?

<Presi> Pero creo que sería peor tener un coche sin nada.

<Urbatain> Eso seguro, está muy bien como está, aunke como ya te he dicho antes, yo he echado en falta los elementos de conducción explícitamente

puestos.

<Presi> No, había una claúsula que decía que no se penalizaba si había más objetos con tal de que la aventura fuera mas rica, o algo así.

<Urbatain> No no no y no, se refería a ¡¡¡cosas examinables!!! lo tuyo son objetos hechos y derechos JAJAJAJA.

<Presi> Ya pero, si dan los elementos, ¿qué queda?, hay que currárselo... ¿cómo que examinables?, todo es examinable, todo lo que esta definido.

<Urbatain> Sí, se réfería a objetos de escenario que realmente son prescindibles, no a los pedales a la marcha al retrovisor, ¡¡¡sin esos te suspenden seguro!!!

<Presi> Claro; hombre, dan ambiente, el retrovisor puede considerarse superfluo, es que no se sabe donde estan los limites, pero se puede acabar dentro del tiempo, eso seguro. Si sabes conducir, claro y no te quedas atascado "absurdamente"... ;-)))

<Urbatain> OK tu tranki, peor hubiese sido atenerte a los límites y tener una cutre simulación... sin pedales ni frenos no nada de nada. Así está perfecto.

<Urbatain> Y por último: VALORACIÓN GENERAL.

<Presi> Pues no sé, es una aventura no tradicional, que son las que me gustan a mi, y demuestra que se puede innovar.

<Urbatain> ¡Un 10!

<Presi> Hay que entenderla, si te empeñas... jejeje

<Urbatain> Dilo dilo, repite conmigo... ¡UN 10!

<Presi> Vale, un 10.

<Urbatain> ¡¡¡Bieeeeeeeeeeennnn!!!, ¡ha votado! JAJAJAJA, ¡te pillé!

<Presi> Jejeje, si eso te hace felisss... pon una nota: que la gente vote lo que quiera y que no se deje influenciar por los autores..... jejejeje, ni por los entrevistadores malévolos.... ;-DDD

<Urbatain> Claro tranki, ya lo había pensado... ¿Has jugado por encima al resto de participantes?. Dame tu opinión general de la brevecomp y del nivel de las aventuras.

<Presi> La verdad es que no he tenido tiempo de mirarlas mucho, tan s´´olo he jugado tres o cuatro turnos en dos o tres aventuras... pero por lo que he visto parece que prima la originalidad por encima de todo, serán duros contendientes. Ah, y parece que cada vez hay más gente que se apunta al carro de Inform..., 6 de 16 vienen en código Z, nostamal... en fin que los comentarios de cada aventura ya los haré detalladamente cuando las haya jugado todas

<Urbatain> Bueno por último, ¿quieres decir unas palabras...?, ¿saludar a alguien...?

<Presi> Gracias a todos los que me han resuelto dudas del Inform, ah, como reseña puedes decir que estamos mirando Namarie y yo el proyecto BabyBoom, jeje, propaganda nunca viene mal.....

<Urbatain> ¿Estáis en ella?

<Presi> A ver si empezamos.

<Urbatain> Genial... ;) pues ahora te tengo ke matar, pues lo he hecho con los otros participantes, ¿a esto no te negarás no?

** Urbatain afila su guadaña.*

<Presi> ¿Matarme, cómo?, aisss, si al menos tuviera algo con que defenderme, un coche o algo asi ;-DDDD

** Presi hace rugir el motor.*

** Urbatain mata a este tio tan difícil de entrevistar.*

<Urbatain> Bueno se acabó.

<Presi> Jorobas, no me has dejado tiempo ni a desembragar...

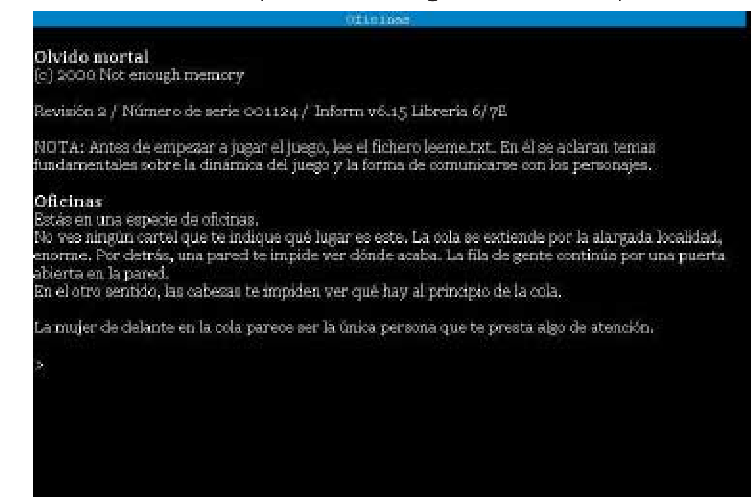
<Urbatain> JAJAJA

<Presi> Jeje

<Urbatain> Has muerto. Gracias por venir.

<Presi> Pos vale ;-DDD, de nasss.

OLVIDO MORTAL (Not enough memory)



<NotMemory> Un poco tarde, pero aquí estoy, ¿Urbatain?. ¡Oh, Dios mío, ¡se ha congelado en la espera!

<Stan> ¡¡¡HijoooosdeeeePutaaaaaaaaaa!!!

<Urbatain> ¿Ke pasa? ¿¿empezamos???

<NotMemory> Ready

** NotMemory hace gárgaras para aclarar su garganta*

** NotMemory se lava los dientes para tenerlos blancos como la nieve.*

** NotMemory se pone gomina hasta las orejas*

<Urbatain> Ok. Y por fin, el hombre misterioso... uno de los dos que ha usado pseudónimo y ni dios sabe quién es... El creador de Olvido... Antes de empezar... ¿Qué te ha motivado a usar pseudónimo y hacernos

sufrir a todos?

<NotMemory> Bueno, no puedo comentar ahora *todos* mis motivos, porque entonces se acabaría el seudónimo. Pero sí puedo decir que me parecía que encajaba mucho con el juego, le daba un poco más de misterio a su entorno.

<Urbatain> Y es divertido ver sufrir a los colegas, ¿no?

<NotMemory> Jejeje, sí, también. Todavía me acuerdo de un clérigo que había por ahí que no tenía ni idea de quién era yo. Lo que me pude reir... :-)

<Urbatain> Bien, háblame de Olvido... mamonazo...

<NotMemory> Empecé "Olvido Mortal" con la idea de presentarla al 2º concurso de minis. No llegó a tiempo, así que la presento ahora al de breves. Mi idea es que sería interesante un juego en el que todo lo fueras descubriendo poco a poco, y que al principio no supieras nada. Esto modifica mucho la forma de jugar, porque cambia completamente la típica dinámica de "coger objeto y dárselo a alguien". El juego está centrado en el conocimiento.

<Urbatain> Ummm ¿puedes comentar algo del argumento?

<NotMemory> Poco, porque como ya he dicho, es mejor ir descubriéndolo. Pero digamos que el protagonista se despierta sin recordar quién es, haciendo una cola sin saber dónde está ni para qué. Lo demás hay que ir recordándolo.

<Urbatain> ¿De dónde sacaste la inspiración para hacer tal idea kafkiana?

<NotMemory> No sé, en realidad, a partir de la idea del argumento que se iba construyendo poco a poco fuí tejiendo la historia. No soy consciente de ninguna inspiración (y no he leído nada de Kafka!).

<Urbatain> ¡¡¡Pues deberías!!!

<NotMemory> Lo haré, lo haré.

<Urbatain> La angustia que me ha dado olvido, la comprobé primero con Kafka (es un cumplido).

** NotMemory se ruboriza*

<Urbatain> ¿Qué tal fué el desarrollo?

<NotMemory> Lo hice muy organizadito, porque fuí creando primero la historia antes de programar el juego, como mandan los cánones. Luego fuí refinando la historia y los puzzles y al final la programé. Inform me dió más problemas de lo que esperaba, pero al final el resultado fue muy satisfactorio.

<Urbatain> ¿Algún tester con jeurónimo tb?

<NotMemory> Bueno... no puedo desvelar tampoco demasiado de mis testers, pero sí mencionaré por lo menos a Zak, que me ayudó mucho como gurú de Inform y de la aventura en general. El resto están en el fichero de soluciones, junto con mi nombre real

<Urbatain> MOLA. Como te veo satisfecho de tu obra, imagino que no te importará votar tu juego ¿no?

<NotMemory> ¿Votar mi juego? uffff... ¿es necesa-

rio?.

<Urbatain> SISISI completamente, es obligatorio, sorry :) ¿Qué opinas de la Originalidad de tu juego?

<NotMemory> Estoy contento con la forma de jugar, apartándose un poco de los puzzles típicos. También creo que el argumento es original. Podría ponerme, por ejemplo, un 8.

<Urbatain> ¿Calidad de texto?

<NotMemory> No estoy muy seguro, pero creo que el texto quede más o menos intrigante, que es lo que buscaba. El argumento también me gusta. Otro 8, por decir algo.

<Urbatain> ¿Interactividad?

<NotMemory> Esto es difícil para el autor (qué difícil es puntuar una aventura propia). La interactividad sólo se conoce cuando lo juegan otros. Supongo que aquí podría fallar un poco más, porque siempre que se ponen personajes con los que hablar, se arriesga uno a que no le entiendan nada. Un 7, mismamente.

<Urbatain> Por cierto... ¿hay más PSIS aparte de la maldita Mujer para hablar?, es que estoy atascado XD

<NotMemory> Puede... no me acuerdo bien :D Piensa de forma lógica, es todo lo que puedo decir, el argumento está hecho con cierta coherencia; piensa qué harías en esa situación en la vida real.

<Urbatain> digo, ¡¡¡que si hay más PSIS aparte de la mujer!!!

<NotMemory> Sí... pero aún no, si no cuentas a toda la peña que hay en la cola.

<Urbatain> ¿Juego Limpio?

<NotMemory> Esto también es complicado. Todas las personas a las que se lo dí para que lo probaran acabaron el juego, aunque a todos les costaron un par de cosas. Yo creo que puede ser un poco complicado, pero todo procura tener sentido. Por respeto al entrevistador, que aún no se la ha acabado, digamos que un 7 (que piense que es culpa de la aventura, y no suya) :-)

<Urbatain> Será mía.... ya sabes que a veces se nos atasca algo y no hay manera...

<NotMemory> De todas formas, es el puzzle más difícil del juego. Aunque hay gente a la que se le ocurre enseguida, no sé.

<Urbatain> Seré tonto... lo dicho.

** Urbatain se pega con la barra en la cabeza.*

** Urbatain se pega con la barra en la cabeza.*

<Urbatain> Bueno sigamos...

** NotMemory se pega con la barra en la cabeza.*

<Urbatain> ¿Se adecúa a los límites?

<NotMemory> Bueno, eso seguro. Como digo en el leeme, tenía pensada una parrafada fabulosa para defender que la aventura era mini... así que no tiene problema ninguno para considerarse breve. O sea, un 10

<Urbatain> Y la más chunga... ¿Valoración general?

<NotMemory> Muy chunga, sí. Yo estoy contento con el resultado, pero es complicado de puntuar. Venga, un 8.

<Urbatain> Ahora viene algo interesante... ¿Nominarías algún PSI?

<NotMemory> No creo que los PSIs sean muy importantes en este juego. Ayudan a dar el ambiente, pero son todos secundarios, así que no nominaría ninguno.

<Urbatain> Ok, y ¿puzzle?

<NotMemory> Puzzles sí, me gusta especialmente cuando vas a %&$%& y $&%#@ el /&%@*. No, en serio, creo que los puzzles no están mal. De hecho, uno de los que me gusta es ese en el que te quedas tú, precisamente porque no es fácil pero sí lógico.

<Urbatain> ¿Has probado los demás participantes?, ¿Cómo has visto el nivel de esta competición?

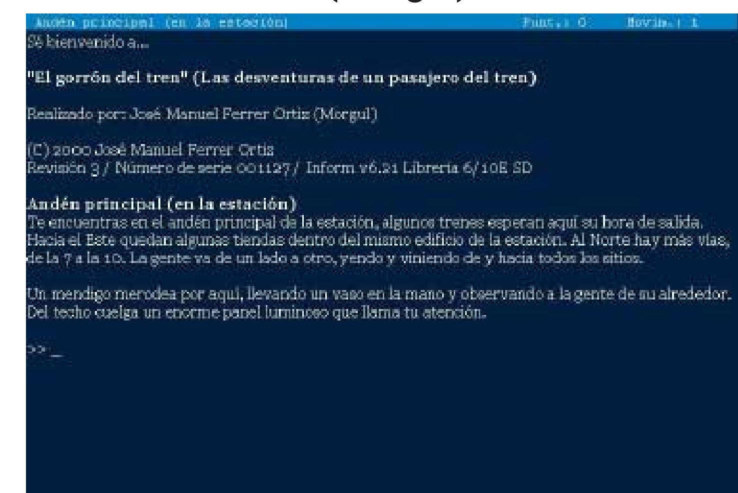
<NotMemory> A mí me ha parecido que la competición tiene un buen nivel, he visto algunas buenas aventuras y me da la impresión de que se ha mejorado respecto a otros concursos anteriores.

<Urbatain> Y por último.... ¿Quieres decir unas palabras?, lo que se te ocurra...

<NotMemory> Iba a decir algo... pero lo he *olvidado*

<Urbatain> JAJAJAJA vale tio. Pos aquí acaba esta entrevista de vuestro reportero más dicharachero de barrio aventurero ¡¡¡byes!!!

EL GORRÓN DEL TREN (Morgul)



<Urbatain> Estamos por último con Morgul... que a pesar de habernos prometido algo del secreto de él mismo, nos ha salido con una cosa que se llama 'Gorrón'... También tiene una página web, y como se le ha olvidado ponerla en el TXT, pues le haremos publicidad gratuita: http://www.crosswinds.net/~joferor. ¿De qué va el juego?

<Morgul> Va de que tienes que conseguir viajar en tren sin desembolsar ni un duro (empiezas sin dinero y sin nada)

<Urbatain> ¿Ni ropa?

<Morgul> Ropa sí, pero el juego no dice nada de eso.

<Urbatain> Claro... XD ¿De dónde sacaste esa idea?

<Morgul> Se me ocurrió el día 14 por la mañana, volviendo a casa en el tren desde la universidad. Además pensaba en el argumento de una aventura que cupiera en una breve, y para un tren, bastaba con 3 habitaciones (2 vagones y el aseo) y el resto para la estación y demás.

<Urbatain> ¿No está inspirado en un mendigo o algo asi?

<Morgul> Existe de verdad alguien así. En serio. Lo he visto con mis propios ojos. El tío por todo el morro (en mi caso) me pidió que le comprara una caracola de chocolate.

<Urbatain> JAJAJAJA

<Morgul> Ha habido otros casos.

<Urbatain> ¿Pero luego se coló en el tren?

<Morgul> No, eso no tiene nada que ver. El mendigo no se cuela en el tren en el juego ni en la realidad.

<Urbatain> O sea que es un conjunto de varios casos y experiencias...

<Morgul> Lo del mendigo sí, lo demás no. A un compañero de clase mío le pidió un bollito.

<Urbatain> Jajajaja, me mondo XD

<Morgul> Y ahora a él (al compañero) le llamamos 'bollito'

<Urbatain> Jajaja, bueno... :_) ¿Cómo fué el desarrollo?

<Morgul> Muy rápido y lleno de bugs (una cosa implica la otra). Lo hice en tan sólo 2 días. Todo un record. Me costó aprender hacer los diálogos con los personajes. Lo demás tirao (ya sabía programar antes). Me falta por saber como se hacen muchas cosas en Inform.

<Urbatain> Ahora quiero que votes tu propio juego. ¿ORIGINALIDAD?

<Morgul> 9.5. No he visto ningún juego en el que haya que colarse en un tren. Excepto el mío ;-)

<Urbatain> ¿CALIDAD de texto?

<Morgul> 8. Ninguna (creo) falta de ortografía. Aunque me habría gustado hacer las descripciones más largas.

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Morgul> 7.5. He pensado en bastantes acciones comunes. Y he programado las reacciones. Puedes hacer cosas que no te llevan al cumplimiento del objetivo.

<Urbatain> Eso esta bien :)

<Morgul> Tal vez por eso pierde un poco el juego

<Urbatain> :(¿JUEGO LIMPIO?

<Morgul> 8.7. Porque no te matan cada 3*4

<Urbatain> Ok XD el enano de Akbarr te va a matar...

<Morgul> Se supone que uno sabe lo que ha de hacer. Además lo pone en el leeme.txt

<Urbatain> ¿SE ADECUA A LOS LIMITES?

<Morgul> Totalmente: 10

<Urbatain> ¿VALORACION GENERAL?

<Morgul> 8. No está muy currado el argumento. Faltaría decir por qué te tienes que colar en el tren

<Urbatain> ¡Ah!, sí, es verdad.

<Morgul> No puedes hablar con el pasajero ni con el revisor (por falta de tiempo en el desarrollo del juego).

<Urbatain> ¿NOMINARIAS a un PSI tuyo?

<Morgul> No me gustan demasiado. Nombraría a el Pide-bollitos. Por el humor más que nada.

<Urbatain> Y, ¿MEJOR PUZZLE?

<Morgul> El conseguir un billete. Es bastante dificilillo el puzzle

<Urbatain> ¿Has jugado al resto de participantes??

<Morgul> Unas cuantas.

<Urbatain> ¿qué te han parecido?

<Morgul> Buenas, Bastante buenas. Aunque en algunas (especialmente Tarde!) no me gusta el parseado que hacen.

<Urbatain> Rudimentario... si, pero mola XD

<Morgul> p, ej. en Tarde! estando en la habitación, pones ABRIR ARMARIO (es ropero) y te dice algo así como que no está ahí el armario de la cocina . Akbarr no se adapta a una brevecomp. Demasiadas localidades.

** El enano hay oido algo y levanta la cabeza observando...*

<Morgul> En Otro Lado no se sabe lo q hay que hacer.

<Urbatain> Aha, bueno. ¿Quieres decir unas últimas palabras? >-[

<Morgul> Pos nada, lo que pone en el leeme.txt

<Urbatain> ¿Y que pone? XD

<Morgul> Un saludo a los que me apoyaron en su desarrollo. A quienes les ha gustado el juego (al menos a mis amigos les gusta mucho).

<Urbatain> Eso seguro XD y porque no han jugado a las demás XD

<Morgul> Al pide-bollitos real.

<Urbatain> Jaja

<Morgul> (aunque jamás se enterará de esto)

** Urbatain saca la barra de hierro...*

** El enano lanza el hacha desde lejos y le acierta a Morgul en plena mocha.*

<Urbatain> Bueeeno, ¡¡¡me lo ha quitado!!!!

<enano> ¡Que te meto fuego!, no me tientes... con ese disfraz verde pistacho... ¡Pardillo!

<Morgul> Pero resucito.

<Urbatain> Me parece que no.

** Urbatain mete la barra de hierro en la boca del pobre gorrón este...*

<Urbatain> Bueno, ya parece que me queda sólo uno...

** Urbatain golpea repetidamente hacia abajo con la barra de hierro.*

<Urbatain> ¡Que te estes quieto!... Byes XD

RUINA, LADRÓN y RÁPIDO (Radastán)



<Urbatain> Radastán es un aguerrido aventurero que se atreve a hacer rarezas como los HTMLs que ha presentado a concurso.... se les puede achacar de todo, pero portable y original si que es el sistema.... Son Ruina, Ladrón y Rápido. Cuéntame algo de ti mismo, para que sepamos quién eres...

<Radastan> Pues mis tiempos se remontan a los del Spectrum en concreto a la revista Microhobby. Digamos que soy una persona curiosa, me encantan las aventuras clásicas y en "La guarida" he intentado ir recopilando algunas de las mejores. Intento dar a conocer al gran público lo que fueron los primeros RPG's y los orígenes de la aventura.

<Urbatain> LA GUARIDA DE RADASTÁN, para más información, leer los TXT de estas breves...

<Radastan> En cuanto a la creación de aventuras todavía estoy en perido de experimentacion. En cada aventura intento probar algún nuevo método de control o forma de hacer las cosas. Mi objetivo es que las aventuras conversacionales evolucionen de una forma mucho más intuitiva.

<Urbatain> Háblame de cada una de las cositas que has presentado a esta brevecomp...

<Radastan> En primer lugar hablaré de "El ladrón". Se trata del primer intento serio de hacer algo nuevo, para ello diseñé una aventura en el que se daba plena libertad de movimientos a los jugadores, hay una especia de mapa limitado, pero dentro de el se puede ir en cualquier dirección. La historia y el juego en si no son muy elaborados, de hecho el desarrollo es lineal y casi no hay investigación. En "La ruina" cambié el método de control, en este caso el mapeado se asimila al de una aventura clásica, pero se empieza a experimentar con algo más de interacción por parte del usuario. Esta aventra posee algo más de desarrollo en lo relativo a la historia. Se trataba de hacer algo divertido, y también un primer intento de tener a un pseudo-psi contigo (Paquito, el loro). También posee un desarrollo lineal, pero en esta ocasión se podían cometer errores si no se hacían las cosas bien.

<Urbatain> Te queda una, ¿no?

<Radastan> Y finalmente "Rápido!", el experimento más extraño realizado por nadie. Este juego es totalmente verídico en su planeamiento.

<Urbatain> JAJAJA

<Radastan> De hecho se realizó exactamente en el mismo tiempo que se indica: menos de dos horas y media, nada estaba planeado y todo se hizo sobre la marcha: se escogieron gráficos entre un clipart personal y la historia se inventó sobre la marcha. Se trata más de un "reto" y su resultado, que una aventura.

<Urbatain> Si, yo ahora estoy capturando (que no robando) sonidos de BLADE para ASTRAL GOLD XD jejeje. Y, ¿de qué va cada una de ellas?... el argumento...

<Radastan> "El ladrón" trata sobre eso, eres un ladrón que debe entrar en la casa del gobernador. Tu misión consiste en encontrar la forma de entrar. En "La ruina" se expone la vida de un grumete, tu misión es intentar que un barco pirata no se hunda. El aliciente consiste en que todo el mundo a bordo está como una cabra, y que el barco es una "ruina" como su nombre indica.

<Urbatain> JAJAJA si, están chotados, es graciosa... XD

<Radastan> En "Rápido!" se expone al jugador en un aventura improvisada, una especie de "reality-show" basado en hecho reales. Pero lo más mportante no son las aventuras en sí, sino la forma de manejarlas, de una forma totalmente intuitiva a través de páginas web.

<Urbatain> O sea libro-juegos con algo más...

<Radastan> Exactamente, se trata de ir animando a la gente a abandonar la idea de las aventuras conversacionales pero sin perder el espíritu de éstas.

<Urbatain> ¿Qué te llevó a realizar tal abominación para los puristas?

<Radastan> Buena pregunta, el objetivo final es hacer un entorno de juego que libre a jugadores y desarrolladores del lastre de la escritura.

<Urbatain> UYUYUYUYUY

<Radastan> Se trata que al final sólo se emplee le teclado para hablar.

<Urbatain> ¡ke blasfemia! JAJAJAJA

<Radastan> Pero sin perder el encanto de las aventuras clásicas.

<Urbatain> Pero... sabes que es cuestión de gustos, ¿no?, por ejemplo para mí lo más intuituvo es el lastre de escribir.

<Radastan> Una aventura en HTML puede ser sólo en texto o poseer gráficos.

<Urbatain> Pero en parte estoy de acuerdo contigo... yo siempre he pensado que mientras un juego me dé 'sensación aventurera', me da igual el formato en que venga.

<Radastan> Se trata que las acciones más usadas (movimiento, coger objetos, examinar) se hagan de forma intuitiva por iconos, dejando el teclear para lo que realmente necesite libertad.

<Radastan> Se trata de hacer el paso intermedio entre las aventuras y las gráficas (todo por iconos y

menús) y las aventras conversacionales (sólo texto y comandos tecleados).

<Urbatain> Tranki, sólo espero que no te ¡¡¡TOTEMIZEN!!! XD

<Radastan> Intento que la gente se vuelva a sentir atraída por las aventuras conversacionales, pero sin hacer que sientan el duro golpe de tener que teclear todo. Las aventuras no cambiarán, sólo el modo en que manejan. Habrá el mismo texto y las mismas posibilidades, pero se facilitará el manejo.

<Urbatain> Si, no es mala idea. Un primer paso antes de probar las conversacionales puras y duras. Yo lo veo ideal para enganchar a niños a la aventura.

<Radastan> Exactamente, es coger lo mejor de ambos mundos.

<Urbatain> ¿Cómo fué el desarrollo?. ¿Fué en un plis-plas? ;)

<Radastan> Me basé en el motor Javascript de una aventura en inglés, y le hice algunos cambios para "El ladrón". "La ruina" usa un motor más elaborado.

<Urbatain> Y Rápido es un libro-juego normal y corriente... ¿no?

<Radastan> Si, el motor no es nada del otro mundo ... son simples links a otras páginas.

<Urbatain> Bueno ahora viene la parte más chunga de la entrevista... ¡¡¡Quiero que votes tus creaciones!!! XD

<Radastan> ¡Buf!

<Urbatain> JAJAJA ¡todo el mundo dice lo mismo! mola.

<Radastan> La verdad es que soy muy crítico con ellas.

<Urbatain> Bueno... ¿ves?, pues esto va a estar interesante. ¿ORIGINALIDAD?

<Radastan> Originalidad: "El ladrón": 2, "La ruina": 6, "Rápido!": 7.

<Urbatain> ¿Algo que comentar al respecto?

<Radastan> Excesiva linealidad en el desarrollo.

<Urbatain> ¿Calidad de texto?

<Radastan> "El ladrón": 4, "La ruina": 5, "Rápido!": 5. Tampoco son algo digno de "Cervantes".

<Urbatain> ¿INTERACTIVIDAD?

<Radastan> "El ladrón": 3, "La ruina": 3, "Rápido": 1, apenas si se pueden hacer más que coger y usar objetos.

<Urbatain> ¿JUEGO LIMPIO?

<Radastan> Todas: 10, no se engaña al jugador en nigún momento y son muy simples de resolver, se busca la DIVERSION.

<Urbatain> ¿Se adecúan a los límites?

<Radastan> La verdad es que es un tema raro "El ladrón" ni idea... (hay libertad dentro de un mapa). "La ruina": si, plenamente (¿un 10?). "Rápido". ¿en esta última hay algo que tenga pies y cabeza?

<Urbatain> ¿Y por último la valoración general??

<Radastan> "El ladrón": 4, "La ruina": 5, "Rápido":

4, la pregunta es, qué es más importante... técnica o diversión, porque habrá gente que se parta de risa con las dos últmas y pase uno de sus mejores ratos del día. ¿Es eso lo que realmente importa?

<Urbatain> Ya pero esto no es una NANOCOMP... no se valora la técnica. Entonces date una buena puntuación en las dos últimas...

<Radastan> Sí, pero todas las valoraciones son sobre técnica, ¿no es curioso?. No hay na valoración de diversión. Y la valoración general es incongruente que pase de 5 si el resto de apartados no lo hace 8-P

<Urbatain> ¿?¿?¿? no sé, la valoración general es tema subjetivo. A mi por ejemplo RUINA me ha gustado mucho, la votaré en consecuencia y en comparación con las demás.

<Radastan> Yo considero que una aventura se debe medir por lo que le haya disfrutado al jugador, no por cómo esté realzada.

<Urbatain> Pos eso digo, la valoración general es ese 'algo' que hace que nos guste más o menos, digan lo que digan las bases... Pero, la calidad de texto y to eso influye ¡¡¡directamente!!!

<Radastan> No exactamente, "La ruina" no posee unos textos muy elaborados y sin embargo puede hacer morirse de risa a más de uno.

<Urbatain> Si, pero si en este concurso estuviese 'el Lazarillo de Tormes', tb nos partiríamos el pecho y se llevaría un 10, y la tuya iría por detrás, todo gracias a la calidad literaria.

<Radastan> Sasto, eso se verá en "Rápido", que no posee NADA.

<Urbatain> Cierto cierto. ¿Nominarías algún puzzle o PSI?

<Radastan> "Paquito" el mejor PSI existente.

<Urbatain> Jajaja sí.

<Radastan> El único del concurso al que se puede desplumar.

<Urbatain> JAJAJAJA, eso si es cierto... XD bueno en este concurso hay buenos PSIs.

<Radastan> Sí, pero a ninguno le podemos "putear"

<Urbatain> Y bueno, ¡¡¡mis zombies se pueden desmembrar!!!

<Radastan> Cierto

<Urbatain> Y ¿puzzle?

<Radastan> ¡Buf!, depende como se vea, supongo que "La ruina" es el úico que posee un puzzle decente.

<Urbatain> ¿Has jugado a las participantes por encima?

<Radastan> A la mayoría, hay algo que no me gusta.

<Urbatain> ¿El ke?

<Radastan> Que haya qe usar intérpretes.

<Urbatain> ¡¡¡Oh!!!! ¡¡¡lo siento!!! JAJAJA

<Radastan> El nivel es bastante alto

<Urbatain> Y por último dí unas últimas palabras... saludar y to esas chorradas.

<Radastan> "Me gustaría saludar a mi mamá, papá, hermano, hermana, casa, teléfono y a mi perrito chow-chow" X-D

<Urbatain> ¿Perrito chowchow?. Bueno pues gracias por venir.

<Radastan> Un cordial saludo a todos los aficionados a las aventuras clásicas. Gracias a ti.

<Urbatain> JAAJJA, ¡si te van a lapidar!

<Radastan> X-D

<Urbatain> Bueno, mientras la policía escolta y protege de las pedradas de los aventureros, a este blasfemo que quiere 'hacer las aventuras más accesible para los principiantes...'.- ke chorrada XD, nos despedimos... Creo que por fin me puedo quitar este disfraz chorra de rana... ¡¡¡Byes!!!

ZOOLÓGICA (D'Litro Soft)



<Urbatain> He recibido a última hora un emilio de la peña de ZOOLÓGICA, y como estoy un pelín cansado ya... ¡uf!, he decidido incluirla tal cual... además que está graciosa XD. BYES!

<D'Litro Soft>

La temática del juego se basa en las experiencias de un guardia al interior de un parque zoológico, durante una insólita y agitada noche. Gregorio (el guardia), aburrido de las solitarias rondas de vigilancia, decide por una noche invitar a su entrañable amigo Carlos Urzua. Este, preso de una borrachera se pierde al interior del parque, despertando la inquietud y preocupación de parte de Gregorio.

La creación de Zoológica, llega luego de una serie de pruebas para conocer mejor la programación de aventuras de texto. Navegando por la red, nos enteramos del concurso que estaba organizando el CAAD.

Ni cortos ni perezosos, le dimos manos a la obra mientras destapábamos unas cervezas y bautizabamos la nueva empresa (D'LITRO soft). Mientras nos tomábamos "el refrigerio", barajábamos distintos temas, situaciones y objetivos, hasta que finalmente la que más nos gustó, fue la idea de combinar animales y un gentil.

D'Litro Soft lo componen:

Presidente de Directorio: Rodrigo Alvarez.

Gerente General: Mauricio Tapia.

Junior (invitado): Simón Alvarez.

**Las faltas ortográficas al interior de Zoológica son Derechos Reservados de D'Litro Soft.*

**La reproducción total o parcial de las faltas anteriormente descritas serán duramente sancionadas.*

D'Litro Soft 2000 Santiago de Chile.

PD: La puntuación del juego la dejamos en manos del jurado popular.

Bueno, y esto ha sido todo... os prometo que los participantes estarán listos y reanimados para el día de la entrega de premios. Mis zombies me salieron bien asi que no creo que haya problema con estos... No os olvidéis asistir, sobre todo si váis a recibir un premio ;)

Recordad que la fecha para el evento es el día 16 de Diciembre a las 6 de la tarde en la sala del escenario en el MUD

Conforme se aparece en la biblioteca, id al norte y al este... También recordad que el resultado del concurso sólo se sabrá en vivo y en directo...

Después de la jornada, se procederá a colgarlos en la web, pero siempre después del evento. Bueno, por fin me quito este disfraz de rana gustavo...

¡Saludos!

El Clérigo Urbatain.

El Cruce de Caminos

Llegas a un cruce de caminos. Salidas visibles: norte, sur, este y oeste.

Una extraña puerta flotando en el aire conduce a:

Página sobre **Knight Orc** (http://www.joltcountry.com).

Página dedicada a las **aventuras de Level 9** (http://www.viewtronix.easynet.co.uk/beeb/level9.htm), con información sobre las mismas.

Información sobre Level 9 (http://www.lysator.liu.se/adventure/Level_9_Computing.html) y sus aventuras.

Level 9 Memorial (http://www.if-legends.org/~levelnine/html/home.html). Sitio dedicado a esta legendaria compañía.

Level 9 Novellas (http://members.netscapeonline.co.uk/jeremyalansmith/level9). Las novelas que acompañaban a las aventuras de Level 9, en formato electrónico.

Directorio en GMD (ftp://ftp.gmd.de/if-archive/level9) donde se pueden descargar intérpretes e información sobre las aventuras de Level 9.

Hacia el NORTE puedes ir a:

InformatE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), página de Inform en castellano.

Visual SINTAC (http://pagina.de/jsj), página del parser visual para Windows.

Macedonia Magazine (http://www.codexmx.com/macedonia), otra publicación con una sección (Spanish Quest) dedicada al mundo aventurero.

AventuraST (http://www.aventurast.wm.com.ar), una página muy aventurera.

The Roebuck (http://www.lalonja.com/nmsoft), la página de Carlos Sánchez.

Dimensión Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), la página aventurera de Daniel Cárdenas.

La Diosa de Cozumel (http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/4795), página dedicada a las aventuras conversacionales de Aventuras AD en

especial.

Somewhere (http://members.es.tripod.de/gen/some.html), una página de Luis David Arranz con información aventurera, entre otras cosas.

The Dwarf and the Axe (http://www.geocities.com/TimesSquare/3567/spaxe.html).

La Península Aventurera (http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5162).

AC's (http://www.xyzzy.gq.nu), la página de Lumpi sobre aventuras conversacionales.

El camino que va hacia el SUR te conduce a:

Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure), completa información sobre compañías aventureras de todos los tiempos.

Infocom (http://www.csd.uwo.ca/Infocom), página sobre esta mítica compañía.

The Colossal Cave Adventure (http://people.delphi.com/rickadams/adventure/index.html), conoce los orígenes de todo esto

The IF Library (http://www.iflibrary.org), el archivo aventurero por excelencia.

The Spectrum Adventurer (http://home.virtual-pc.com/isblpx), para los nostálgicos.

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com), webzine sobre la interactive fiction inglesa.

ifFinder (http://www.corknut.org/ifFinder), el principal buscador temático de interactive-fiction.

Hacia el ESTE puedes ir a:

The roguelike games homepage (http://www.win.tue.nl/games/roguelike), todo sobre roguelikes.

Thangorodrim (http://thangorodrim.angband.org), página dedicada a Angband, uno de los roguelikes con más éxito.

Hacia el OESTE queda:

Emulatronia (http://www.emulatronia.com), la mejor página sobre emuladores, en castellano.

La página de los emuladores (http://biosys.net/emul), una página sobre emulación creada por nuestro insigne Juanjo Muñoz.

Spectrum Power! (http://go.to/spectrumpower), una página dedicada a recopilar TAP y TZX lo más fieles posibles a los originales.

Si quieres sugerir algún enlace para su inclusión en esta sección, o detectas alguno erróneo, puedes escribir a jsj666@hotmail.com*.*